

PlayStation®2 | PSP PlayStation®Portable | PLAYSTATION®3

PlayStation®
Revista Oficial - España

96 • ENERO 2009 • 2'95 €
CANARIAS 3,10 €

SÓLO 2'95 € REVISTA + GUÍAS

¡ANALIZAMOS TODOS LOS PARTY GAMES!

MONTA LA FIESTA EN CASA CON SINGSTAR, BUZZ!, ROCKBAND, GUITAR HERO, EYETOY Y HIGH SCHOOL MUSICAL

La aventura definitiva de Lara Croft

TOMB RAIDER UNDERWORLD

PS3



LOS JUEGOS MÁS DESEADOS DE 2009

KILLZONE 2, STREET FIGHTER IV, RED FACTION GUERRILLA, WHEELMAN, SKATE 2, F.E.A.R. 2, BATTLE FANTASIA...

¡ESPECIAL CONCURSOS!

REGALAMOS 70 JUEGOS, 1 LITTLE SISTER, 1 JUEGO DE NEUMÁTICOS PIRELLI, CAMISETAS ¡Y MUCHO MÁS!

GRUPO ZETA
8 420565 092005 00096

¡DESCUENTO EN LOS MEJORES JUEGOS!

5€

DE AHORRO SEGURO EN NUESTROS TÍTULOS RECOMENDADOS...

- Tomb Raider Underworld (PS3)
- Resistance 2 (PS3)
- Sonic Unleashed (PS3)
- SingStar Canciones Disney (PS2)
- Midnight Club Los Angeles Remix (PSP)

TODAS LAS NOVEDADES: NEED FOR SPEED UNDERCOVER • PRINCE OF PERSIA • MANHUNT 2 • LOCOROCO 2 WWE SMACKDOWN VS RAW 2009 • MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE • LEGENDARY • ALONE IN THE DARK...

KONAMI



GTI Club+ RALLY COTE D'AZUR

ARRANCA, ACELERA Y GANA CON GTI CLUB+



DESCÁRGATE GTI CLUB+ Y PONTE A TODA VELOCIDAD

SI ERES UNO DE LOS 1000 PRIMEROS EN DESCARGARTE GTI CLUB+ ESTE CITROËN C1 PUEDE SER TUYO

Entra en **www.gticlub.es** y te contamos cómo conseguir este fantástico coche. Por sólo 12,99€ (IVA incluido) descárgate el juego, conduce, diviértete a toda velocidad y consigue un Citroën C1. No esperes. Arranca, acelera y gana.

Promoción válida en Península y Baleares, del 15/12/2008 al 15/2/2009, ambos incluidos. Bases depositadas ante notario.

EL VEHÍCULO CITROËN C1 NO APARECE EN EL JUEGO GTI CLUB+



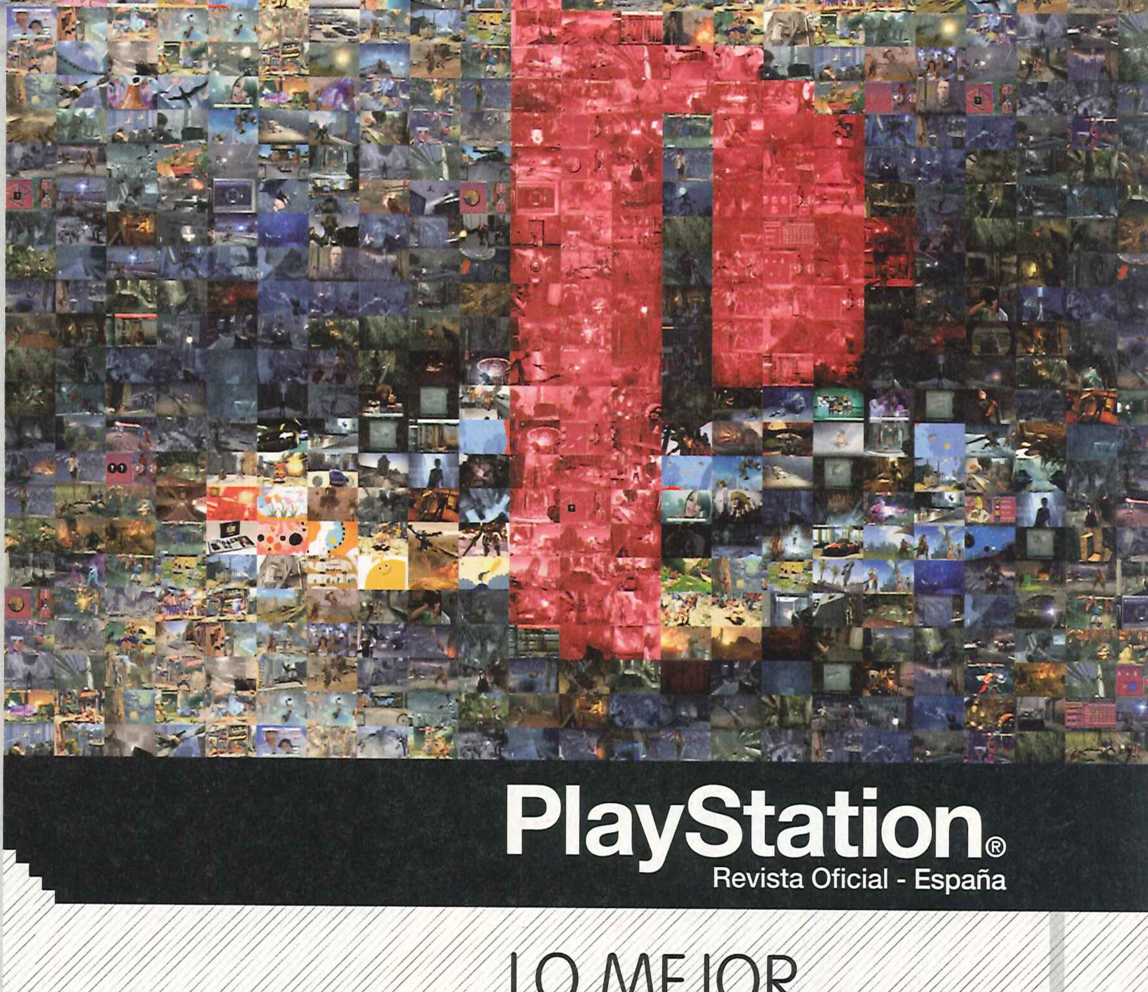








PLAYSTATION 3





Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **FRANCISCO MATOSAS**
Vicepresidente Ejecutivo **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Plantas de Impresión **ROMÁN DE VICENTE**
Director del Área de Servicios Corporativos **ROMÁN MERINO**
Director del Área de Prensa **ENRIQUE SIMARRO**
Director del Área de Libros **FAUSTINO LINARES**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción
ROBERTO SERRANO MARTÍN, ANA MÁRQUEZ SALAS (Playstyle), **DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN, PEDRO BERRUEZO PADILLA**
Maquetación
JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ (Jefe de Sección), **FRANCISCO CABALLERO HERNÁNDEZ**
Colaboradores
RAÚL BARRANTES, JAVIER BAUTISTA, ISABEL GARRIDO, DAVID CASTAÑO, IGNACIO SELGAS, DAVID NAVARRO, SARA BORONDO, MIGUEL Á. SÁNCHEZ, RAFA NOTARIO, OMAR ÁLVAREZ, EDUARDO GARCÍA
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Directora Comercial **ESTHER GÓMEZ**
Jefe de Marketing **FERNANDO VALLARINO**
Adjunta a la Dirección de Área **ÁNGELA MARTÍN**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JORDI OMELLA**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 104 694 de 9 a14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Directora de Publicidad Internacional **GEMA ARCAS**
Coordinación de Publicidad **MAR SANZ**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: JULIÁN POVEDA (Director). **FRANCISCO ANDRES** (Director de Equipo) **MAR LUMBRERAS** (Jefe de Publicidad) c/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: FRANCISCO BLANCO (Director de Publicidad en Cataluña) **JUAN CARLOS BAENA** (Jefe de Equipo) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JAVIER BURGOS (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: JESUS Mª MATUTE (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO (Delegada). Tel 653 904 482.
Galicia: MARIAN GARRIDO (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago Telf. 981 57 17 15
Aragón: ALEJANDRO MORENO (Delegado). Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA (Delegado). Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

INTERNACIONAL: GEMA ARCAS (Directora de Publicidad Internacional)
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO. ALEMANIA: L.G.A. Munich. Tanja Schrader. Tel. 49 89 92 50 35 32. tanja.*schrader@iga.burda.com* **FRANCIA:** L.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel 331 41 34 81 88. *vwright@i-g-a.com* **ITALIA:** L.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. +39 02 62 69 44 41. *robert@hfga.it* **GRAN BRETAÑA:** L.G.A. London. Eva Twine-Probst. Tel. +44 207 150 7432 *eva.twine@igalondon.co.uk* **HOLANDA:** Axe Media. Lennart Axe. Tel. +32 26 474 660. *l.axe@axmedia.be* **PORTUGAL:** Ilimitada Publicidade. Paulo Andrade. Tel. +351 213 853 545. *ilimitada@ilimitadapub.com* **GRECIA:** Publicitas Hellas. Sophie Papapolyzou. Tel. +3016 851 790 *publihel@hellasnet.g* **SUIZA:** Triservice. Philippe Girardot. Tel 41 227 96 46 26. *info@triservice.ch* **ESCANDINAVIA:** L.G.A. Karin Södersten. Tel. 46 8 457 89 07. *Karin.sodersten@interdeco.se* **USA:** L.G.A.New York. Dawn Erickson. Tel. 1 212 767 65 73 *derickson@hfmus.com* **CANADA:** HIP Heidi Sarazen. Tel. 001 416 463 03 00 *heidisarazen@hotmail.com* **JAPON:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai. Tel 81 3 3661 61 38. *kai-pbi@gol.com* **DUBAI:** Iceberg Media. Ivan Montanari. 00 97 143 90 89 99 *ivanmontanari@hotmail.com* **INDIA:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel Tel 9122 22 87 57 17 *Marzban@media-scope.com* **THAILANDIA:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel. 662 938 61 88. **TAIWAN:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

LO MEJOR QUEDA EN CASA



Bruno «Nemesis» Sol
REDACTOR JEFE
bsol.ps@grupozeta.es
«Me gusta cumplir años cuando estoy de cierre, así me ahorro la invitación»



Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«Tengo buen equilibrio en crestas y rabos (grafología)»



Roberto «R. Dreamer» Serrano
rserrano.ps@grupozeta.es
«Estoy deseando que salga un juego de la Fuga de Alcatraz»



Pedro «John Tones» Berruezo
pberruezo.ps@grupozeta.es
«Tengo una versión alpha de R-Type 4 para Atari ST»

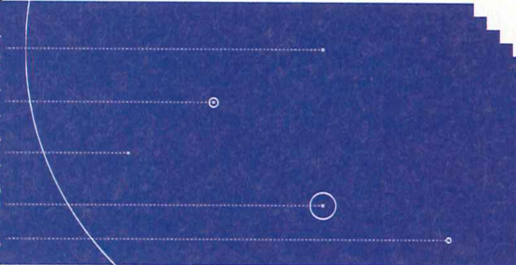


Daniel «Last Monkey» Rodríguez
dani.ps@grupozeta.es
«Me gusta ir de vacaciones a Mallorca sin mujeres pesadas»

Frío, lluvia, viento, atascos, empujones, cantidades ingentes de compradores sin brújula... En esta época se agradece más que nunca el calor y la quietud del hogar. Deja las bolsas a un lado, aposéntate sobre tu zona favorita del sofá, enciende el televisor y pulsa levemente el botón PS de tu DualShock 3. Comienza el espectáculo. Un paseíto por Home, un largo vistazo a PlayStation Store o una rápida consulta a tus juegos. ¿Qué hago ahora? Cada vez más opciones, mayor calidad y nuevas formas de entender el ocio al alcance de tu mando. Así se forja el universo de PS3, que ya comienza a alcanzar una madurez fuera de toda duda. Un buen ejemplo de ello es el reportaje de Party Games que os hemos preparado para estos días tan especiales y con tanta gente a nuestro alrededor. Opciones de nueva generación, también para la portátil más poderosa y, por supuesto, para PS2. ¿Alguien da más? Sabemos que no.

Marcos «The Elf» García
DIRECTOR
marcos.ps@grupozeta.es

nuestro tiempo este mes...



sumario

#96 ENERO 2009





PSP

Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.



ORO



PLATA



BRONCE

Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.

CÓMO PUNTUAMOS

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto, es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.



124 ZONA VIP.
CHARLAMOS CON LA ACTRIZ RUTH DÍAZ Y EL DIRECTOR PACO CABEZAS SOBRE SU NUEVA PELI, APARECIDOS





114
¡ESTAMOS QUE LO TIRAMOS!
70 JUEGOS, CAMISETAS... ¡REGALAMOS HASTA UNOS NEUMÁTICOS!

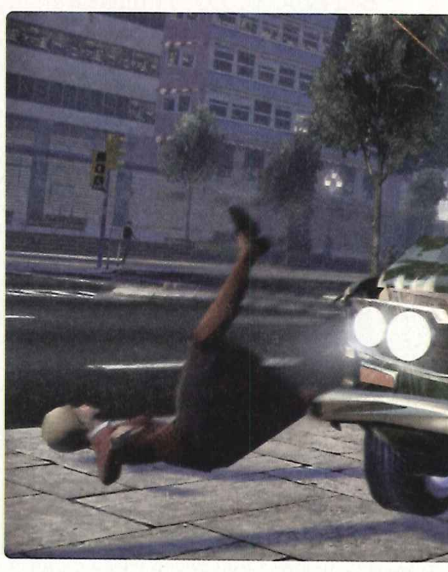


96
BETA EXCLUSIVA DE KILLZONE 2. ÉPICA Y ESPECTACULARIDAD SÓLO PARA PS3

40
STREET FIGHTER IV: ¡POR FIN LO HEMOS JUGADO!

¡EXCLUSIVA!







WHEELMAN

PS3

FECHA DE LANZAMIENTO
FEBRERO

Midway es muy consciente de que en Barcelona, aparte de sus espectaculares vistas, su cultura mediterránea y las obras de Gaudí, hay espacio para lo nuestro: tiros, coches y explosiones. Cuando preguntamos al productor de ***Wheelman***, Shawn Hammerick, cómo podría definir ***Wheelman***, nos dijo: «es un juego cinematográfico de conducción, acción y mundo abierto», casi nada. La historia nos llevará a infiltrarnos como agentes del FBI en las diversas sociedades ilegales de Barcelona y desmantelar sus actividades criminales. El guión ya está siendo adaptado para una futura película, aunque el propio juego incluye todo tipo de licencias sustraídas del séptimo arte: coches explotando, persecuciones vibran-

Acción depravada en la Ciudad Condal: Vin Diesel repartirá plomo y siniestros a partes iguales

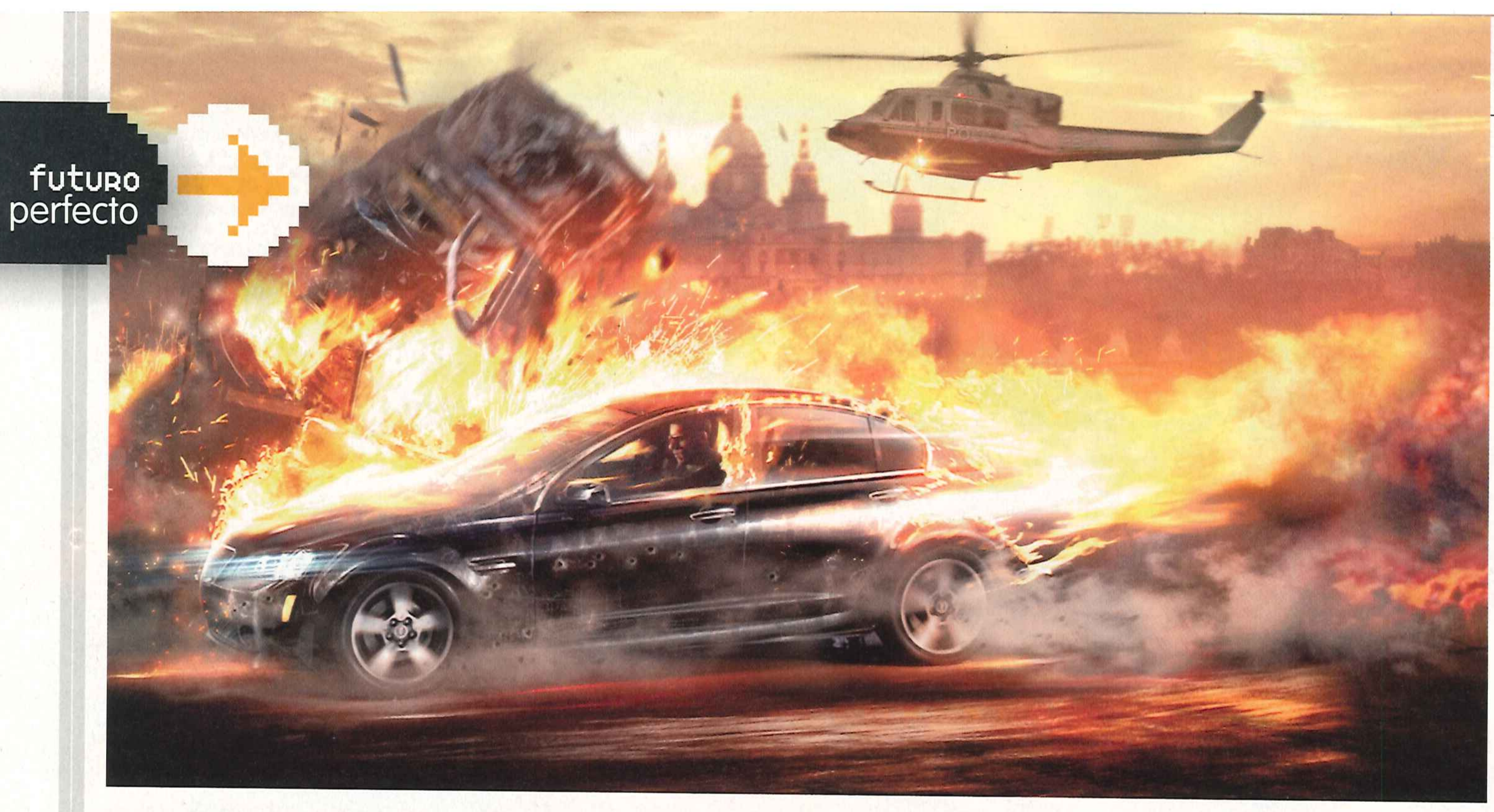


« Acción moderada.
Aunque veas a esta pobre mujer patas arriba, olvídate de poder matar a ningún civil o policía catalán: serás un agente del FBI infiltrado y hay un código que mantener.

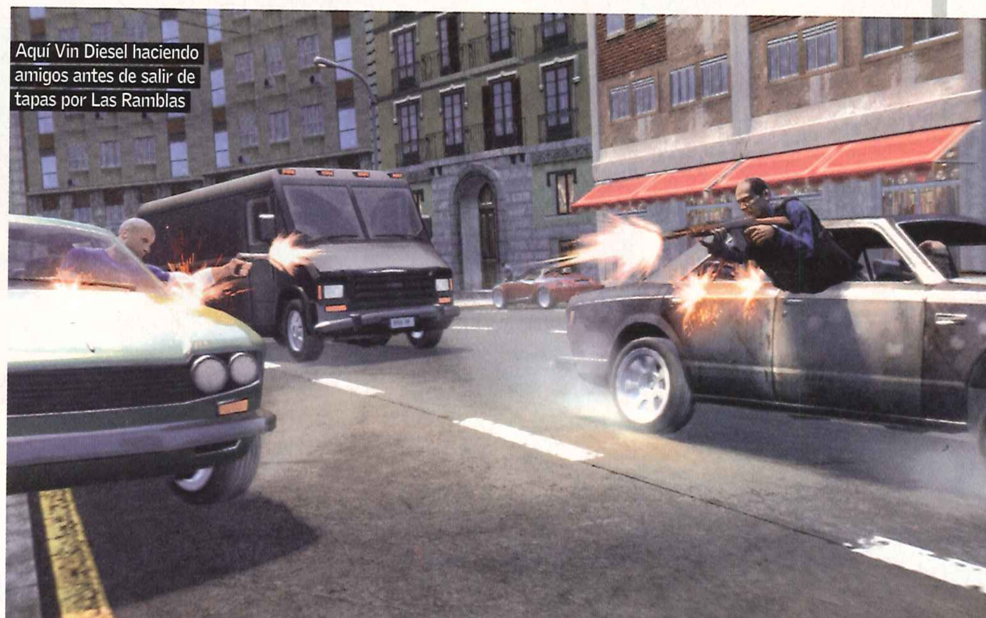
Tigon Studios.
El estudio fundado por Vin Diesel ya nos dio una alegría en 2004 con Las Crónicas De Riddick. Veremos qué tal su segundo proyecto con el carismático armario ropero.



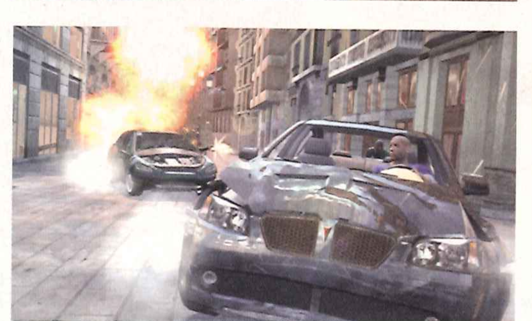
tes y cámara lenta a go-go. En un primer contacto con el juego, destacamos la contundencia de los choques y las posibilidades de combate en la carretera. Eso sí, aunque podamos bajarnos y jugar a pie, tened en cuenta que el título será un 80% conducción y un 20% acción en tercera persona. El próximo febrero sabremos cómo se las gasta el bueno de Vin en la presente generación. «

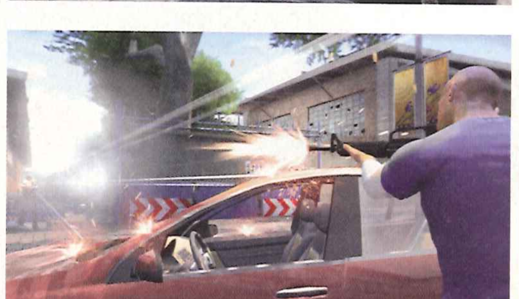




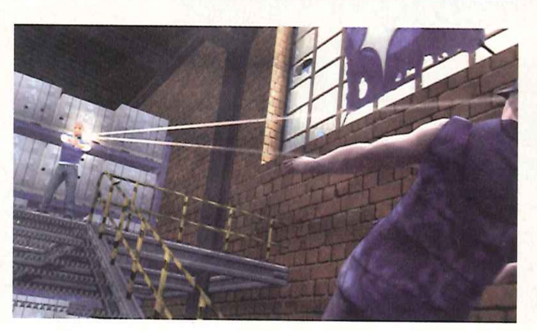


Aquí Vin Diesel haciendo amigos antes de salir de tapas por Las Ramblas









« Acción en tercera persona.
El juego incluirá algunos niveles de acción tradicional al más puro estilo GTA IV, aunque serán puntuales para dar variedad al ritmo del título. El propio productor confirmó que no representan más del 20% del juego.

^ Coloso en llamas.
Los vehículos que podrás seleccionar son variados y con diferentes peculiaridades, aunque si no te gusta... ¡podrás saltar en marcha y robar otro! Esta característica viene que ni pintada cuando el coche está a punto de explotar.



TECNO

EL PORTÁTIL MÁS TRENDY

Sony Vaio CS11

Sus características técnicas, como buen Vaio que es, son excelentes, pero lo que más destaca del nuevo notebook de Sony es su diseño y el uso del color (rojo, rosa, negro, blanco y caramelo) que se extiende desde la carcasa al reposamuñecas, así como las superficies interiores visibles desde el exterior. Posee una pantalla de 14,1", un procesador Core 2 Duo, con 4 GB de RAM, disco duro de 320 GB, bluetooth y cámara web integrada perfectamente en la carcasa del portátil. La gama alta VNG-CS11Z/R dispone incluso de unidad integral Blu-ray. 1.100 € www.sony.es



TRES DE NECESIDAD

Lo último para tu PlaySation Portable

PRINCE OF PERSIA

Descubre todo sobre la nueva aventura del Príncipe de Persia en PlayStation 3, página 64.

ASEQUIBLE ALTA DEFINICIÓN

Benteq Aiptek AHD 200

Ya no hay excusas para que tus vídeos caseros posean la calidad de los usuarios profesionales y a un precio más que asequible. Esta videocámara realiza grabaciones con una resolución HD de 1280 x 720 píxeles, captando la imagen a través de un sensor de 5 Megapíxeles. Con una tarjeta SD de 4 GB, almacena hasta dos horas de grabación. Y va equipada con una pantalla TFT LCD de 2,4 pulgadas. 139 € www.benteq.es

1 Sun Shield de Grup Strand 87.

Protege tu PSP Slim con este accesorio para evitar golpes y arañazos. Y en posición abierta eliminará los incómodos reflejos luminosos. PVP: 6,25 €.

2 Charm de Divinas Palabras.

Pon un toque de distinción a tu PSP con este charm diseñado por Divinas Palabras. Es de plata, rodiada con esmalte, y está inspirado en los primeros videojuegos que indicaban que «Te queda una vida».
Precio: 75 €

3 Auriculares de Sony.

Sumérgete en tus juegos favoritos con estos auriculares con control remoto para tu PlayStation Portable. Son de color negro y poseen función de bloqueo de botones.





El detalle.

Lector de huellas. Este dispositivo USB Eikon, compatible con Mac y PC, es un lector de huellas digitales que protege tu equipo sin depender de contraseñas. Sin duda, es la mejor barrera de seguridad. Su precio es de 49,95 € y es de Ondamática.



ALTAVOCES PORTÁTILES
Philips SBD6000

Convierte tu iPod en una minicadena para escuchar toda la música que tienes almacenada. Estos altavoces poseen la potencia acústica XSL que proporciona unos graves de gran calidad, incluso con el volumen muy bajo.

99,99 € www.philips.es

PEGADO A LA RED
Nokia E63

Este móvil Nokia está pensado para facilitarnos la vida, sobre todo a aquellos que utilizamos las 24 horas del día la mensajería, las redes sociales e Internet. Va equipado con el popular formato de teclado QWERTY y el servicio Files on Ovi, el cual permite que puedas acceder a distancia a los archivos de tu PC, aunque el ordenador no esté conectado a Internet en ese momento. (PVP no disponible) www.nokia.com



PEQUEÑITO PERO MATÓN
Sansa Clip de Sandisk

Con unas dimensiones reducidas, el nuevo Sansa Clip se presenta con 8 GB capaz de almacenar hasta 4.000 canciones. Además, va equipado con una batería recargable con una autonomía de más de 15 horas. Posee micrófono para grabación de voz, radio (FM) y se vende junto con auriculares y cable USB.

58,32 € www.sansa.es

Una de las ofertas más jugosas. PS3 de 80 GB y dos grandes plataformas con poco en común pero igual de divertidos.

Si lo tuyo es cantar, tienes la PlayStation 3 de 80 GB con los mejores SingStar del momento. Viene con micrófonos.

Este Movie Pack incluye la película 300 en Blu-ray junto con el mando BD para disfrutar a tope con buen cine.



Y este otro Movie Pack trae junto con la PlayStation 3 de 80 GB la película 10.000 y el mando de BD.



Si lo que quieres es meterte en el universo de LBP no dudes en elegir este pack con la PlayStation 3 de 80 GB.



Para los más hardcore. PS3 de 160 GB y cuatro grandes juegos de PSN. Ideal para aprovechar al máximo el PlayTV.

LAS MEJORES NAVIDADES CON LOS PACKS DE PS3

Ya no tienes excusa para no hacerte con una PS3. Con pelis o con juegos, de 80 o de 160 GB... Seis completos packs para que disfrutes de las navidades más que nunca

¿Todavía no has hecho la carta a los Reyes? Coge lápiz y papel, y ponte a pedir... Para estas fechas **Sony C.E.** ha preparado un auténtico arsenal de *packs* de **PS3** con juegos, películas y accesorios varios. Los hay de todos los gustos. Los amantes de la música y las fiestas en grupo podréis disfrutar con la **PS3** de 80 GB junto con *SingStar ABBA* y *SingStar Vol. 3*. Si además de jugar te encanta el cine tienes que estar atento a los dos *Movie packs* disponibles, con 300 o con 10.000. Ambos incluyen el mando a distancia de *Blu-ray*, que te hará mucho más fácil la navegación a la hora de ver las películas.

Pero si estás deseando jugar a *Little Big Planet* también hay un *pack* para ti con la **PS3** de 80 GB y la opción de llevarte a casa también el frenético *parkour* de *Mirror's Edge*. Y, por último, si lo que quieres es almacenar todo el contenido posible en **PS3** no dudes en hacerte con la de 160 GB, que incluye cuatro grandes juegos de *PSN: The Last Guy, Super Stardust HD, Gran Turismo 5 Prologue* y *Ratchet & Clank: En Busca Del tesoro*.



MÁS MÚSICA CON PLAYSTATION 2

SingStar Disney, SingStar Clásicos y SingStar ABBA. Tres packs de PS2 con micrófonos incluidos. Aún queda mucho que cantar...

Si aún no has probado *SingStar*, ahora tienes una gran oportunidad. Tres jugosas opciones para convertirte en un artista y a un precio inmejorable. Todos los que hayan crecido con las grandes canciones de **Disney** disfrutarán con el *pack* que incluye este gran juego, ideal para fiestas y para demostrar cuál es tu canción favorita de entre todos los grandes temazos que puedes cantar.

Para los amantes de *ABBA*, **Sony C.E.** ha traído también a **PS2** su *SingStar*, con canciones como *Waterloo* o *Mamma Mia*.

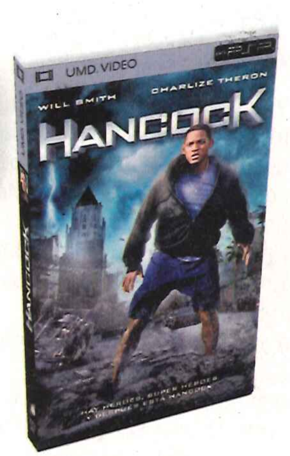
Y para los más nostálgicos hay otro *pack* que ofrece junto con **PS2** y los mandos, *SingStar Clásicos*, con canciones de todos los tiempos, como *Eva María* de *Fórmula V*, *Mi Carro de Manolo Escobar* o *La la la de Massiel*, por 139,99 €.

TRES DE PACKS DE PSP



1 **PSP + Playchapas Football Edition + Iron Man.** Tu PSP 3000 con este divertido juego y una buena película de superhéroes en UMD. Por 199,99 €.

2

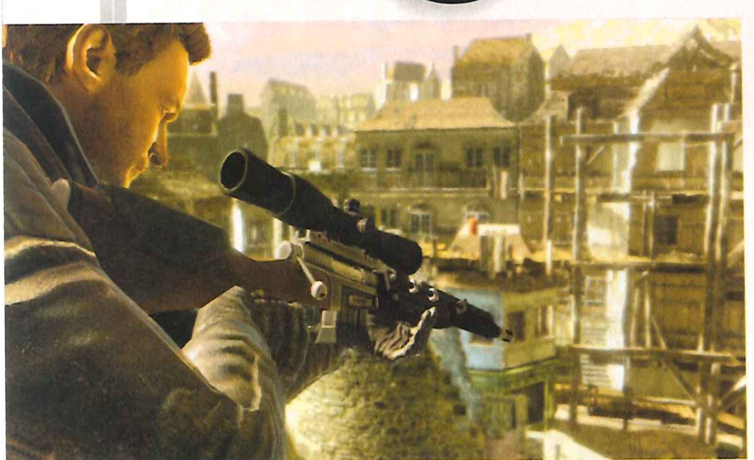


PSP + Playchapas Football Edition + Hancock. El mismo precio y el mismo juego, pero esta vez con la película Hancock de Will Smith. También él es un superhéroe, pero con algunos problemillas...

3 **PSP + Buzz! Cerebros En Acción + Funda.** También por 199,99 € te puedes llevar tu PSP 3000 junto con el nuevo Buzz! de retos mentales y una bonita funda para tu nueva consola.








El jugador peleará por convertirse en el mejor asesino de todos los tiempos.

WANTED

¡EL MÁS BUSCADO DE PS3!

Asistimos a la presentación del juego basado en el thriller de Universal Pictures

Y es que no todos los días tenemos la oportunidad de admirar un juego para **PS3** creado por un estudio de desarrollo español. Más concretamente, se trata del grupo de desarrollo que la compañía **GRIN** (los mismos que hicieron *Bionic Commando*) tiene en Barcelona.

Para afrontar este gran proyecto, tras el gran éxito que tuvo la película del mismo nombre estrenada recientemente, los responsables han decidido contar la historia que ocurre justo después de los hechos del filme, con el jugador poniéndose en el papel de Wesley Gibson, heredero del legado de una fraternidad secreta de asesinos cuyo lema es «matar a uno para salvar a muchos». Además, se incorporará un segundo personaje jugable: el padre de Gibson, quien protagonizará misiones anteriores a los hechos que se relatan en el largometraje.

El juego seguirá los derroteros de un *shooter* en tercera persona cargado de acción sin descanso, en el que el jugador podrá realizar los imposibles y espectaculares movimientos vistos en la pantalla grande, como las «Balas Curvadas» o el «Tiempo Asesino», así como emplear el sistema «Advance Cover» para buscar refugio entre tanto tiro.

La fecha de lanzamiento de ***Wanted*** está prevista para el próximo mes de febrero. Os mantendremos informados de cómo avanza su desarrollo.





El jugador podrá realizar las espectaculares acciones del filme

CORRE DE DÍA
LUCHA DE NOCHE

SONIC UNLEASHED™

www.sonic-unleashed.com



INCREÍBLES GRÁFICOS QUE COMBINAN JUEGO EN 2D Y 3D



DE NOCHE CONVIÉRTETE EN UNA BESTIA TEMIBLE Y DESATA TU FUERZA





PlayStation 2 PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE





www.sega.es

news PS3 PS2 PSP



« Combates clásicos. Las luchas en Star Ocean: Second Evolution seguirán siendo en tiempo real.

Por turnos. La estrategia táctica contará con un nuevo representante de la mano de la tercera entrega de Disgaea para PS3.

NUEVOS RPG DE LA MANO DE PROEIN

Star Ocean: Second Evolution y Disgaea 3

La distribuidora española ha anunciado que, fruto de su acuerdo con **Koei** y **Square Enix,** lanzará a comienzos del año próximo sendos juegos de rol japoneses. El primero es un viejo conocido por los usuarios españoles debido a las dos entregas que vieron la luz en su momento para **PS2**. Se trata de *Disgaea 3: Absence Of Justicie* para **PlayStation 3**, tercera entrega de esta particular mezcla de *RPG* y estrategia táctica, en la que los combates entre las unidades del protagonista y los enemigos se desarrollan sobre un tablero cuadriculado. El sentido del humor característico de sus creadores, **Nippon Ichi**, seguirá presente en su argumento.

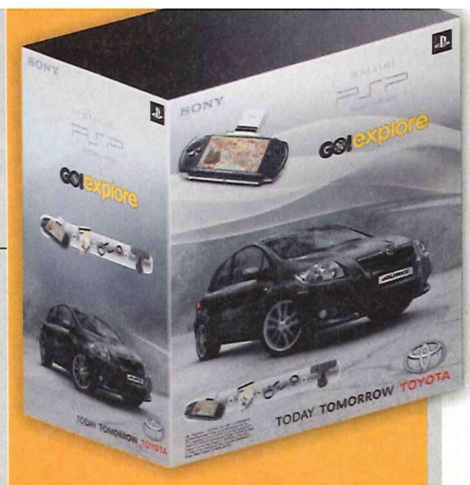
El segundo título en cuestión es *Star Ocean: Second Evolution*. Continúa el éxito del reciente *SO: First Departure*, pero esta vez adaptando a **PlayStation Portable** el segundo capítulo de la franquicia de **Square Enix**, aparecido en su momento para **PSone**. Contará con añadidos exclusivos.

¡SE ACERCA EL REY DE LA LUCHA!

Atari ha confirmado recientemente que serán ellos los encargados de distribuir en nuestro país el esperadísimo título de lucha *Tekken 6*, obra de **Namco Bandai**. El juego, que ya se encuentra disponible en los salones recreativos de Japón, es la última entrega de una saga que comenzó hace ya catorce años y que se ha convertido durante todo este tiempo en una de las favoritas de los *fans* de todo el planeta. Las novedades de este capítulo serán, entre otras, el generoso plantel de luchadores (el más amplio de la serie), las posibilidades de personalización de los combatientes, con todo tipo de accesorios que añadir a sus atuendos, y el juego On-line a través de **PlayStation Network**.







Guíate con tu PSP

Sony Computer Entertainment y Toyota se han unido para ofrecer a los compradores del modelo Auris Explore de la prestigiosa marca nipona una PSP-3000 y un sistema Go! Explore, compuesto por el GPS para la consola, el software de navegación, un cargador para el coche y un soporte. Sin duda, la mejor forma para encontrar el camino más corto y además para aprovechar todas las otras capacidades de la portátil de Sony.



Revive la victoria de la selección

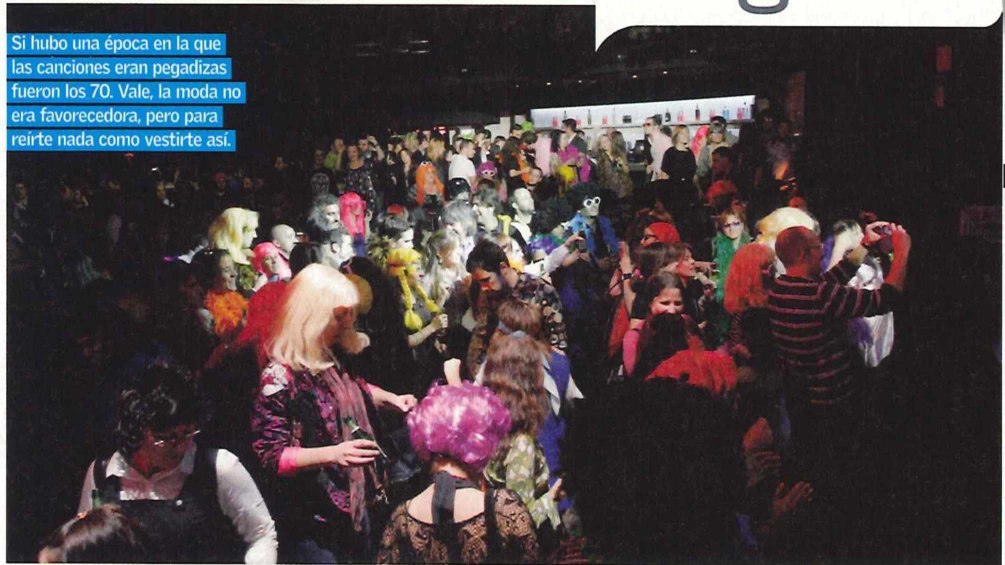
Pias Entertaiment (compañía dedicada a la edición y distribución de audiovisuales) ha anunciado la puesta a la venta del pack UEFA Euro 2008. Se trata de cuatro DVD en edición de lujo gracias a los cuales el seguidor del deporte rey podrá disfrutar de todo tipo de material audiovisual, desde la Eurocopa que tuvo lugar en 1964 (editada por primera vez en DVD en este pack), hasta la más reciente. En total son siete horas de imágenes para no perderse.



Regresa la gran saga de Atlus

Square Enix distribuirá en nuestro país, de la mano de Proein, Persona 4 durante la próxima primavera en exclusiva para PlayStation 2. Se trata del último capítulo de la venerada saga de RPG de Atlus. Tras el éxito de la tercera entrega, la acción esta vez se sitúa en el Japón rural, donde un asesino campa a sus anchas.

singstar



Si hubo una época en la que las canciones eran pegadizas fueron los 70. Vale, la moda no era favorecedora, pero para reírte nada como vestirte así.





UN GUATEQUE PARA RECIBIR A CLÁSICOS Y ABBA

Duelos, nostalgia y baile con el mejor aire setentero en una fiesta SingStar con Formula V en directo

Plataformas, estampados chillones, grandes gafas, boas y pelucones por doquier. Pachá Madrid hervía con aires de los 70 para celebrar la salida al mercado de *SingStar Clásicos* y *SingStar ABBA*, las dos apuestas musicales de **Sony** para estas navidades. Calentó el ambiente de la fría noche el presentador Fran Blanco y la actuación de *ABBA Elite*, imitadores de Agnetha y Cia.

La locura llegó con la actuación de *Formula V*, grupo que triunfaba hace 40 años con *Eva María, Tengo tu Amor* o *Vacaciones de Verano*. Paco Pastor, su cantante, demostró ser incombustible a sus 59 años. Cuando hace más de tres décadas dejó de cantar éxitos de verano, Pastor dedicó unos años a los videojuegos, parte de ellos como presidente de **Sega España**. De ahí que, acabada la actuación de una hora de *Formula V* sorprendiese retando a cantar a James Armstrong, vicepresidente *senior* del sur de Europa y consejero delegado para España y Portugal de **Sony Computer Entertainment Europe**, «como revancha» porque la llegada de **PlayStation** supuso el principio del fin de **Sega** como fabricante de consolas. Armstrong aceptó pero con el refuerzo de Mónica Revilla, *PR Manager* y Juan Jiménez, *Software Manager*. **Sony C.E.** ganó por tres puntos escasos y el entrañable duelo se saldó con un abrazo. Una nueva actuación de *ABBA Elite* supuso el principio de un guateque con las mejores canciones de los 70 hasta bien entrada la noche.



Entrevista

PACO PASTOR

CANTANTE DE FÓRMULA V

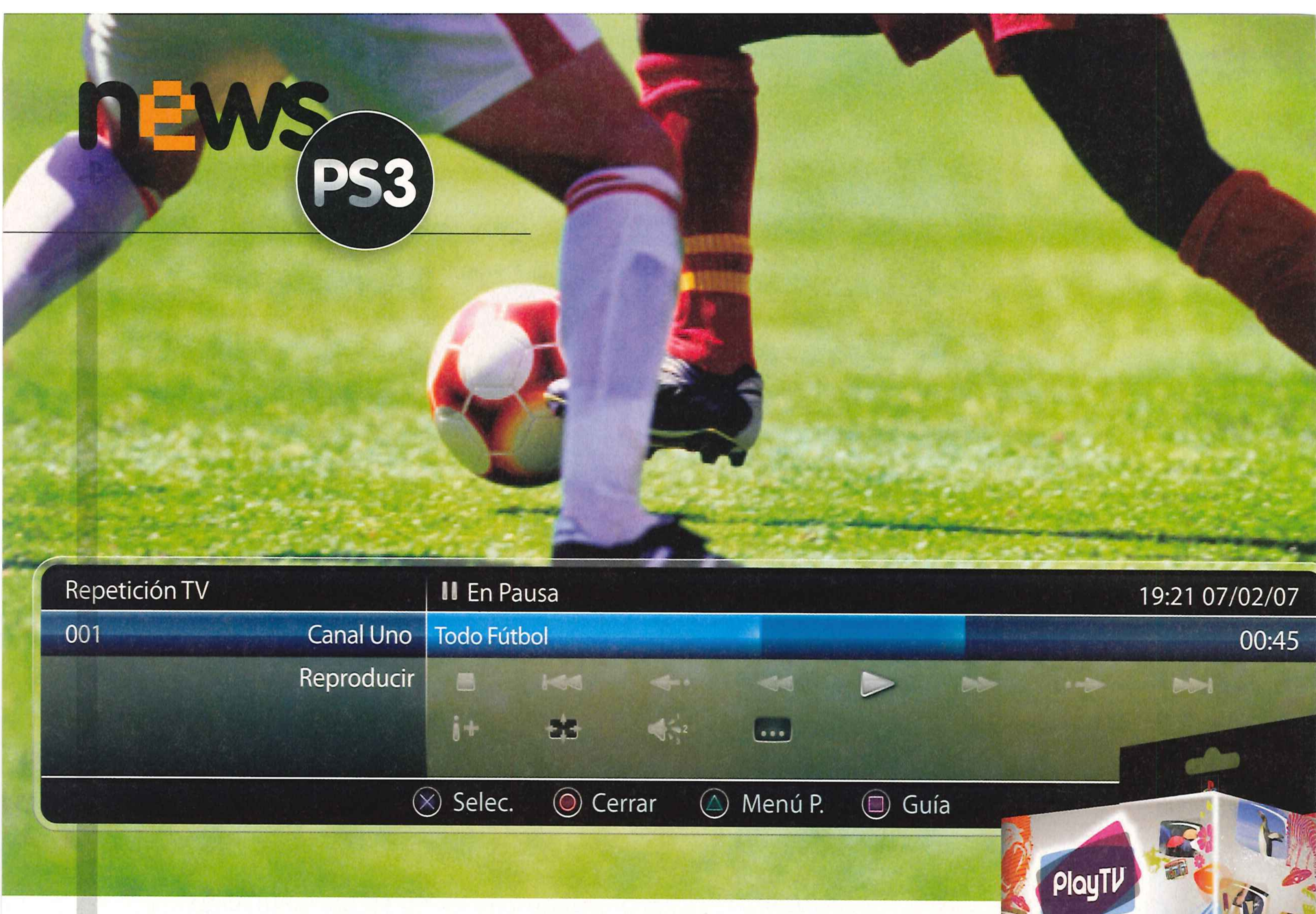
Han pasado 35 años de Eva María. ¿Qué se siente al formar parte de un videojuego que se llama *Clásicos?*
Es un baño de ego. Si alguien me hubiera dicho hace 40 años que íbamos a estar con dos de nuestras canciones más emblemáticas en lo que es ahora la tecnología punta, no me lo hubiera creído.

Y eso cantando canciones del verano...
Todo aquello que es pretencioso o artificial envejece mal. Siempre pensé que nuestra música era lo más intranscendente del mundo, pero tiene la sinceridad de lo natural y ya sea por la letra, por la facilidad del estribillo, por lo que quieras, están ahí.

¡Si quieres saber más sobre los nuevos Singstar, vete a la página 46!

Además de cantar, estuviste en ERBE y fuiste presidente de Sega, y ahora has logrado combinar música y videojuegos.
Clásicos es una jugada maestra porque cuando tienes más de 45-50 años ya no existes para el ocio. Y es un grave error, la gente que ya tenemos una cierta edad tenemos más capacidad económica y más tiempo para hacer esto. Creo que *SingStar* es el regalo ideal del hijo a su padre para estas navidades.

Supiste ver cuál era el momento de Sega y el momento de irte, demostraste tener buen ojo, ¿hacia dónde se dirigen en el futuro los videojuegos?
Si me pongo en el papel de Julio Verne, diría que probablemente dentro de 15 años estaremos hablando de videojuegos que sean hologramas en 3D absolutamente reales, que puedas jugar con los personajes casi en tamaño real y tres dimensiones auténticas. De todas formas, lo que se está dando ahora con **PlayStation** es lo que era nuestra visión cuando empezamos los pioneros de los videojuegos: tenerlo en un aparato todo, cuando entonces no se hablaba ni de Internet. Poco más se puede pedir.



PS3 CAMBIARÁ TU FORMA DE VER TV

Estas navidades hazte con PlayTV, el sintonizador TDT para PlayStation 3

Por fin llega a España *PlayTV*. Con este accesorio vas a convertir tu **PlayStation 3** en el complemento perfecto para ver televisión. *PlayTV* va más allá del concepto de un receptor de televisión digital terrestre (TDT).

Gracias al disco duro de la consola vas a poder grabar tranquilamente sin tener que estar pendiente de a qué hora retransmiten esa serie que tanto te gusta. La Guía electrónica de programas te va a permitir seleccionar de forma sencilla (ya sea con el *Sixaxis* o con el mando a distancia de *Blu-ray*) lo que quieres grabar, con una antelación de siete días.

No sólo vas a tener acceso a la gran variedad de canales que ofrece la TDT. Con *PlayTV* no te perderás el final de una película cuando un vecino esté llamando a tu puerta, pulsa «pausa» y al volver bastará con rebobinar para acceder al momento en el que dejaste de ver la tele. Por supuesto, tampoco tendrás ningún problema para grabar un programa mientras estás viendo otro canal.

El dispositivo se controla a través de un icono que pasará a integrarse en el XMB de **PlayStation 3**. Desde ahí se podrá acceder a una serie de menús para ver la televisión en directo, pausar o grabar y gestionar los contenidos ya almacenados en la Biblioteca de vídeos interactiva. Pero una de las funcionalidades más interesantes de *PlayTV* es su capacidad de interacción con **PlayStation Portable**. Los contenidos que aparezcan en la Biblioteca pueden transmitirse a la consola portátil para verlos cómo y cuándo quieras. Lo mejor de todo es que se puede utilizar la función «Uso a distancia». De esta forma será posible ver la televisión en directo ya sea en modo *ad hoc* o a través de Internet con la conexión *Wi-Fi*.

PlayTV te permite ver, pausar y grabar la programación TDT

Por otro lado, también permite configurar grabaciones sin tener que dejar tu **PlayStation 3** encendida. Si está en modo de espera, podrás encenderla desde la **PSP** para acceder a la programación TDT desde cualquier lugar del mundo.

PlayTV está a la venta desde principios de diciembre a un precio recomendado de 99 €. ¡A partir de ahora no te vas a perder nada en la tele!

PAUSAR.
La Guía electrónica de programación te ofrecerá información exacta sobre los canales de TDT para programar tus grabaciones con antelación.

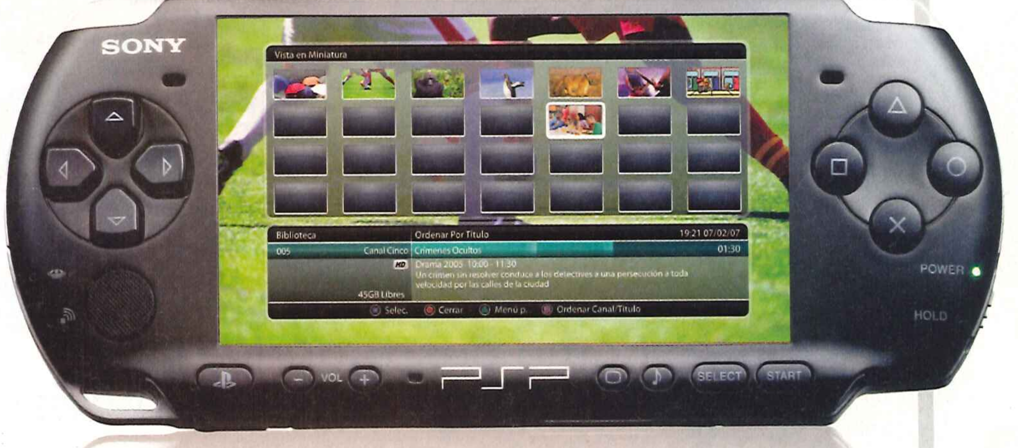
VER.
Con PlayTV vas a poder acceder a la programación de los canales de TV y de las emisoras de radio que retransmiten a través de la TDT.

GRABAR.
La sencilla interfaz de PlayTV te va a permitir gestionar las grabaciones y los contenidos que almacenes en el disco duro con total fiabilidad.

EL SINTONIZADOR.
El aparato cuenta con una conexión miniUSB para conectarse a PS3 y de una entrada para enchufar el cable de antena. No necesita toma de corriente.

TELE A DISTANCIA CON PSP.

La opción más llamativa de PlayTV son las posibilidades que ofrece a la hora de conectarse a una PSP. Desde transferir los programas grabados y almacenados en PS3 a poder ver en directo la televisión en cualquier rincón de la casa en modo ad hoc, o desde otro lugar del mundo a través de Internet. No es necesario que la PS3 esté encendida, bastará con dejarla en modo de espera para encenderla a través de la consola portátil. También es posible gestionar la grabación de programas.



LOS SIMPSON
LA TIERRA DE RASCA Y PICA

Una aventura muy alocada y divertida de la familia televisiva más famosa del mundo

Springfield es, una vez más, una ciudad caótica y ahora, además, está amenazada por unos robots que parece que se han olvidado de que no deben hacer daño a los humanos. Aunque cueste creerlo, Homer va a ser la solución a todos los problemas y, ayudado por su familia, va a ser el que impida a las máquinas arrasar con todo. Aunque tenga casi el aspecto de una aventura, se trata de un juego de plataformas en el que deberás demostrar toda clase de habilidades en las pruebas más disparatadas y divertidas que hayas podido imaginar. Manejarás a todos los personajes de la familia según sus especiales características: Bart para disparar, Lisa para crear bombas... y hasta la pequeña Maggie tendrá su momento. El juego tiene unos gráficos tan buenos y coloristas como la serie y su jugabilidad es perfecta para todos los públicos, aunque a partir de unas fases se complica. El control es excelente y preciso, ideal para un juego con tantas trampas y dificultades. Por cierto, los comentarios y conversaciones de los personajes son uno de los mejores aspectos del juego. Más de una vez te matarán por culpa de las risas.





SI TE GUSTÓ...
RAYMAN RAVING RABBIDS TV PARTY.
Otra aventura de minijuegos con unos gráficos coloristas y divertidos personajes.

evaluación

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/JUEGOS

- ↑ Un juego variado, divertido y con todo el encanto y simpatía de la popular serie de televisión.
- ↓ Si juegas con la música puesta, hay veces que el juego se ralentiza y da pequeños tirones.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
9,5	9,0	9,1	9,3
Han logrado trasladar fielmente todo el universo y la magia de la serie al juego.	Las populares melodías de la serie y otras nuevas muy pegadizas.	Diversión en forma de plataformas. Pruebas para todos los gustos.	



Cómo descargarte un videojuego desde tu **movistar**

01 ENTRA EN EMOCIÓN Busca el icono de acceso a emoción o servicios en el menú de tu movistar. Si no puedes acceder llama gratis a movistar al 1485 para configurarlo.

PARA DESCARGARLO ENVÍA FERRARI AL 404

FERRARI GT: EVOLUTION

Todo un lujo al alcance de tu mano

Los mejores coches de la mítica marca italiana ya rugen sus motores en este espectacular juego de carreras diseñado por **Gameloft**. Con un montón de modos de juego y hasta una opción de modo multijugador, ***Ferrari GT: Evolution*** nos invita a disfrutar de toda la emoción de pilotar algunos de los modelos más emblemáticos de esta escudería. Estilo de conducción *arcade*, gráficos muy cuidados y unos rivales de los que no hacen ningún tipo de concesiones, cada carrera es un vertiginoso duelo en el que nunca sabrás con seguridad en qué posición vas a terminar. En cuanto a los controles, hay que decir que **Gameloft** ha hecho un buen trabajo: son bastante efectivos y de respuesta rápida, por lo que podrás pilotar de manera efectiva. De los tres grandes modos que conforman el juego, nos quedamos con el modo Historia por ser el más duradero y el que permite tomar más decisiones. Para los que gusten de realizar ajustes en los coches, esta vez no habrá mucha suerte y, aunque se pueden hacer algunos retoques, las opciones de *Tuning* son más bien pocas. Por lo menos sí hay variedad de modelos de coches.



SI TE GUSTÓ...
ASPHALT 4 ELITE RACING
Otra excelente opción para los que gusten de las carreras urbanas.

evaluación

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/JUEGOS

- ↑ Toda la velocidad e intensidad de la competición más dura y el placer de conducir un Ferrari.
- ↓ Los rivales parecen tener poderes para tomar las curvas y salir bien parados de los choques en carrera.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
8,9	8,4	9,0	8,9
Coches muy detallados y recorridos llenos de detalles y colorido.	Una banda sonora acorde con un juego de gran intensidad y ritmo.	Jugabilidad al alcance de todos los públicos gracias a su perfecto control.	





1 FIFA 09
El juego de fútbol de moda también golea en móviles.



2 PRO EVOLUTION SOCCER 2009
El fútbol de Konami se anota un nuevo tanto.



3 ASPHALT 4 ELITE RACING
Un juego de coches tan bueno que parece casi de consola.



4 EL INTERNADO
Tan emocionante como la serie, pero sin anuncios que corten nuestra emoción.



5 MÁS RETO MENTAL
Para los que aún tienen alguna neurona y la quieren trabajar.



6 BUZZ! EL CONCURSO MÓVIL
Preguntas, respuestas y diversión para todos.



7 TOMB RAIDER UNDERWORLD
Lara se enfrenta a una aventura y a todos los riesgos.



8 MY SIMS
Explora el fascinante mundo de MySims en tu móvil.



9 GOD OF WAR
Un juego imprescindible y una de las mejores aventuras.



10 SEXY VEGAS ANASTASIA MAYO
En la ciudad del juego es fácil perder la camisa... y los pantalones.

ACCEDE DESDE TU MOVISTAR A EMOCIÓN>VIDEOJUEGOS PARA DESCARGARTE CUALQUIERA DE ESTOS JUEGOS

Toda la información en **www.movistar.es**

NOTICIAS

PAC-MAN REMASTERIZADO

El *arcade* más popular de todos los tiempos, con permiso de *Tetris*, presenta ahora su cara más actual gracias a esta nueva entrega remasterizada por **Namco Bandai Networks Europe**. La novedad más interesante de esta versión es su modo multijugador con hasta cuatro jugadores simultáneos.



GUITAR HERO III SECOND EDITION

Ha llegado la hora de la verdad, es el momento de demostrar que eres el mejor guitarrista del mundo o sólo uno más de los que aporrean las teclas del móvil. Como siempre, contará con una potente selección de temas, nuevos retos y unos controles específicos de móvil. Lo que sigue invariable es su antológica jugabilidad, ahora potenciada aún más por la novedosa posibilidad de desbloquear algunas de las mejores guitarras *Gibson*.



02 SELECCIONA JUEGOS En emoción dispones de todos los servicios que quieras para tu móvil. En la carpeta de JUEGOS encontrarás fácilmente los mejores videojuegos.

03 ELIGE CATEGORÍAS Puedes buscar los juegos en el buscador, acceder a las categorías o mirar el TOP 10 y las novedades. Cientos de juegos de calidad 100%.

04 DESCARGA TU JUEGO Al seleccionar el videojuego te mostrará la pantalla de compra, con información y precio. Después comenzará la descarga. En 1 ó 2 minutos tendrás el juego.

05 DISFRUTA Una vez descargado, búscalo en la carpeta de aplicaciones o juegos de tu móvil. Ya puedes jugar todo lo que quieras, desde donde quieras y cuando quieras.

609 ó 1485 Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 1485 desde cualquier teléfono (llamada gratuita).

PlayStation mundo LBP

Descubre y disfruta de los mejores contenidos

LittleBIGPlanet™

¡Es hora de arrancar! Habéis tenido tiempo suficiente: manos a la obra y a crear niveles.

¡Participa campeón!

Envíanos tus mejores niveles a la dirección **lbp.niveles@grupozeta.es**, con tu ID de PSNetwork y el título del nivel (junto a una pequeña descripción) del mismo. ¡Cuántos más participéis mejor!

MUNICH LANZA UNAS ZAPATILLAS ESPECIALES

La prestigiosa marca de zapatillas deportivas «Munich» lanzará a principios de 2009 un modelo inspirado en la figura de Sackboy. Pertenecerán a la línea «Goal» y su precio es aún desconocido.
La colaboración entre las compañías no queda aquí, pues Media Molecule prepara un nivel completo inspirado en la fábrica de la empresa.

UNA SECCIÓN A TU MEDIDA

Mundo LBP nace para no olvidar el plataformas del año

Una de las posibilidades más interesantes de *LBP* es la cantidad de expansiones y futuros contenidos que van a incrementar su vida hasta el infinito. Con esta sección pretendemos darle un merecido apoyo a las últimas noticias, repasar los niveles más interesantes y comunicar las novedades que ofrezcan los desarrolladores de **Media Molecule**.

Este mes se nota que está arrancando y de momento **Media Molecule** no ha colgado nuevos niveles (imaginamos que para dar «tregua» a los jugadores y dejar que experimenten con libertad), pero sí que podemos encontrar diversos disfraces, tanto gratuitos como de pago. Algunos son exclusivamente temporales, con lo que recomendamos estar al tanto y visitar de forma periódica la *Store*, que después nos volvemos locos por encontrarlos...

Por cierto, muy atentos a las colaboraciones entre compañías: disfraces de *Street Fighter, Final Fantasy, Metal Gear Solid*, etc. Sin duda, un futuro prometedor.

! ÚLTIMAS CURIOSIDADES



ESPAÑA BIG PLANET
El estudio Mayhem se ha dedicado a reproducir algunas de las principales regiones de España con gran acierto.





¡PACKS!
Por sólo 399,99 € podrás tener una PS3 80 GB, una copia de Little Big Planet y un DualShock 3, ¡qué más quieres!







2 AYUMI LA GANADORA

Ayumi 82, la forera, ha ganado el concurso de disfraces de LBP. ¡Enhorabuena por tu Sack-planta!

4 «SERÉ FELIZ»

El grupo madrileño «Sin rumbo» ha tomado como fuente de inspiración LBP para su último clip.



opinión

POR **EL HOMBRE ELEFANTE**

UN POCO DE EMPEÑO

Lo hemos hecho todo. Le hemos dado portadas, le hemos dado espacio durante números y números, macro-análisis con notas explosivas (y merecidas)...

Pero *LBP* aún está naciendo. Los primeros datos de ventas han sido un poco templados, aunque aumentan de forma paulatina. Esto se debe al buen *feedback*, a que los usuarios se empiezan a dar cuenta de su potencial, a un excelente boca a boca y los jugosos *packs* que incluyen una **PS3** y el juego.

Y es en este punto donde tenemos una gran responsabilidad con la ópera prima de **Media Molecule**. Es nuestro deber crear, promulgar la comunidad, subir contenidos, puntuarlos, hacer visitas paulatinas a los niveles de los usuarios, etc. Es la única forma de que el juego crezca, los desarrolladores sigan subiendo contenidos y, en definitiva, cumplir nuestro ansiado deseo: crear un título vivo e infinito, para siempre. Puede que cueste al principio, pero quedarnos perplejos descubriendo el derroche de imaginación de algunos usuarios debe animarnos y servir como ejemplo: que exista un pique sano, si ellos pueden, nosotros también. **MM** ha puesto las herramientas y nos ha dado total libertad: es nuestro deber.

> «MM ha puesto las herramientas y nos ha dado total libertad»

¡PERO QUÉ CRISIS!

Media Molecule ha pensado en todo. No es de recibo arruinarnos por un millón de contenidos, claro está, pero el trabajo ha de pagarse. Su razonable solución ha sido colgar más de la mitad de sus artículos de forma gratuita, por tiempo limitado.

LO MEJOR GRATIS

1 DISFRAZ ACTOR DE KABUKI (GRATIS)
2 DISFRAZ SACKBOY TV (GRATIS)
3 DISFRAZ GRAN AZUL (GRATIS)
4 TRAJE ESPACIAL (GRATIS)



LO + EXTRAÑO

1 FREE GIFTS FROM IRAQUITANO (IRAQUITANO)
2 GO! GO! HAMSTER VER 2 (AMYTOM)
3 WHEEL! OF! POINTS!!! (MRH3ROMAN24)
4 EASY JOKER COSTUME (LORDWRATH 13)
5 SWEET CHILD O'MINE (NICK - FUZZEH)

LOS MEJORES NIVELES PATRIOS

1 LITTLE BIG BILBAO — HOMBRE_SACK (Mayhem Studio)
2 LITTLE BIG BARCELONA — HOMBRE_SACK (Mayhem Studio)
3 MUNICH BIG PLANET — HOMBRE_SACK (Mayhem Studio)
4 LITTLE BIG SEVILLA — HOMBRE_SACK (Mayhem Studio)
5 LITTLE BIG VALENCIA — HOMBRE_SACK (Mayhem Studio)
6 DON QUIJOTE DE BIG PLANET — HOMBRE_SACK (Mayhem Studio)

NIVELES INSPIRADOS EN OTRAS FRANQUICIAS

1 ICO (MUSHROOM_SAMBA)
2 METAL GEAR SACKLUID (CITRUS MIX)
3 GREEN HILL ZONE (THE DISTURB3DONE)
4 GOD OF WAR - DEMON SKULL (GEOSAMTUS)
5 BIOSHOCK UNDERWATER ABOMINATION (AMBLAZE)
6 WOR LD 1-1 (FLYROCKETS)
7 SUPER SACK BRO RESCUE (X-NOBODY-X)
8 GHOSTBUSTERS (STRYDEN)
9 SACKMAN BEGINS (LESSE 757X)

NOVEDADES EN EL BAZAR





1 LOCOROCO.
(Pack completo 2,99 €)
La mascota de PSP llega a LBP en formato de trajes descargables con descuentos por grupo.



2 TRAJE QUIMERA
(1,99 €)
Media Molecule homenajea a la franquicia Resistance con un traje de marcada inspiración Quimera.



3 TRAJE MOTORSTORM
(1,99 €)
¿Te imaginas a Sackboy entre las peligrosas Dunas de Pacific Rift? nosotros tampoco, pero el disfraz es ideal.



4 DISFRAZ DE HUGO
(0,99 €)
Llámalo Hugo, llámalo King Kong, los simios nos encantan y un Sackboy disfrazado no es excepción.



5 DISFRAZ CON-G-LADO
(0,99 €)
Abrígate bien para afrontar este invierno tan puñetero... es un consejo muy sincero.

PlayStation

SINGSTAR & SINGSTORE

Canta y diviértete con el karaoke de Sony

Ahora eres tú el cantante que busco. Envíanos una foto a **singstar.ps@grupozeta.es** de tu actuación SingStar más estelar y tendrás un **SS Canciones Disney**.

¡GANADORES! José nos envía esta foto jugando con su hermano y nos cuenta que aunque siempre se están peleando la musica y el SingStar les une.



¡GANA UN SINGSTAR! Participa en el concurso enviándonos una foto divertida jugando con SS.



SONGPACK NAVIDEÑO

1. **CHRISTMAS EVE** CELINE DION
2. **HAVE YOURSELF A MERRY LITTLE...** TONI BRAXTON
3. **SLEIGH RIDE** BABYFACE
4. **WONDERFUL CHRISTMAS TIME** PAUL MCCARTNEY
5. **MERRY CHRISTMAS EVERYONE** SHAKIN' STEVENS

NUEVOS SINGLES

1. **NADA QUE PERDER** CONCHITA
2. **FITO Y FITIPALDIS** LA CASA POR EL TEJADO
3. **TEMPTATION** HEAVEN 17
4. **A TOUCH OF EVIL** JUDAS PRIEST
5. **GONE TO SAY** NATALIA

VILLANCICOS PARA UN SINGSTAR

1. **HACIA BELÉN VA UNA BURRA** THE ELF
2. **NOCHE DE PAZ** NEMESIS
3. **NAVIDAD, NAVIDAD** R. DREAMER
4. **ALL I WANT FOR CHRISTMAS IS YOU** De Mariah Carey, LAST MONKEY
5. **LA MARIMORENA** JOHN TONES
6. **25 DE DICIEMBRE** ANNA

LA ESTADÍSTICA
FÓRMULA V

En la fiesta que Sony C.E. celebró con motivo de la presentación de SingStar Abba y Clásicos nos sorprendieron con la actuación de Fórmula V, y muchos nos volvimos locos bailando a lo Masiel con su La, la, la... Y las que más nos apasionaron fueron:

CUÉNTAME (70%)

EN LA FIESTA DE BLAS (20%)

EVA MARÍA SE FUE (10%)

PASIÓN POR LOS VIDEOJUEGOS



CLANK
The Hate (Hate to say I told...)
Nuestro robot favorito, compañero inseparable de Ratchet, se marca unos bailecitos al ritmo de Hate to say I told you so.



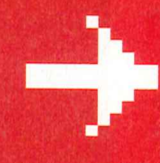


ELIKA
A flock of seagulls (I Ran)
Nuestra particular princesa Elika ha abandonado al Príncipe de Persia para bailar junto al pequeño Skeletor.





LA TYSON DE LA STORE
Survivor (Eye of the tiger)
Un derechazo, un golpe bajo... esta chica parece sacada de Fight Night Round y encima con banda sonora de Survivor.



TODOS LOS SINGSTAR
SingStar Abba, Clásicos, Canciones Disney, OT... en la página 46

cantos de sirena

POR **ANNA**

ANTÍDOTO CONTRA LA PIRATERÍA

La música está enferma, padece de un virus que le está quitando la vida, esa vida de la que pudieron disfrutar aquellos que nacieron en los 50, crecieron en los 70 y maduraron en los 80. Ellos sí que saben lo que es la MÚSICA, un estilo de vida que impuso una estética y suscitó unos sentimientos. Los guateques, melenas largas y una manera de bailar muy peculiar que el *La, la, la* eurovisivo nos ha enseñado a las generaciones del siglo XXI. *Cuéntame, Buscando en el baúl de los recuerdos*... Treinta años después y siguen sonando, y aflorando sentimientos. Nostalgia, felicidad, diversión... En definitiva, buen rollo. Un popurrí de *singles* que se resisten a morir en locales de copas y dan la mano a temas como *Besos, Tenía tanto*

«Si amamos la música, no dejemos que se muera»

que darte o *Kamikaze*. ¿Dentro de treinta años *Nena Daconte, El Canto* y *Amaral* habrán resistido el paso del tiempo? ¿Habrán vencido esa enfermedad llamada Internet? Están echando un pulso a la red de redes para combatir la música efímera, conseguir que un disco no se devalúe en tan sólo un mes y que vuelva a ser capaz de crear un estilo de vida que sea recordado por siempre. ¿Soluciones? Complicado, contra Internet no se puede competir... Pero si amamos la música, no dejemos que se muera.

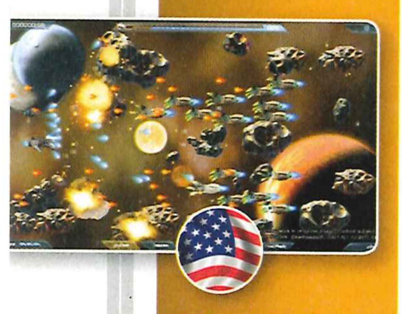
PlayStation network

Conecta tu PlayStation 3 a la red y entra en un mundo lleno de posibilidades



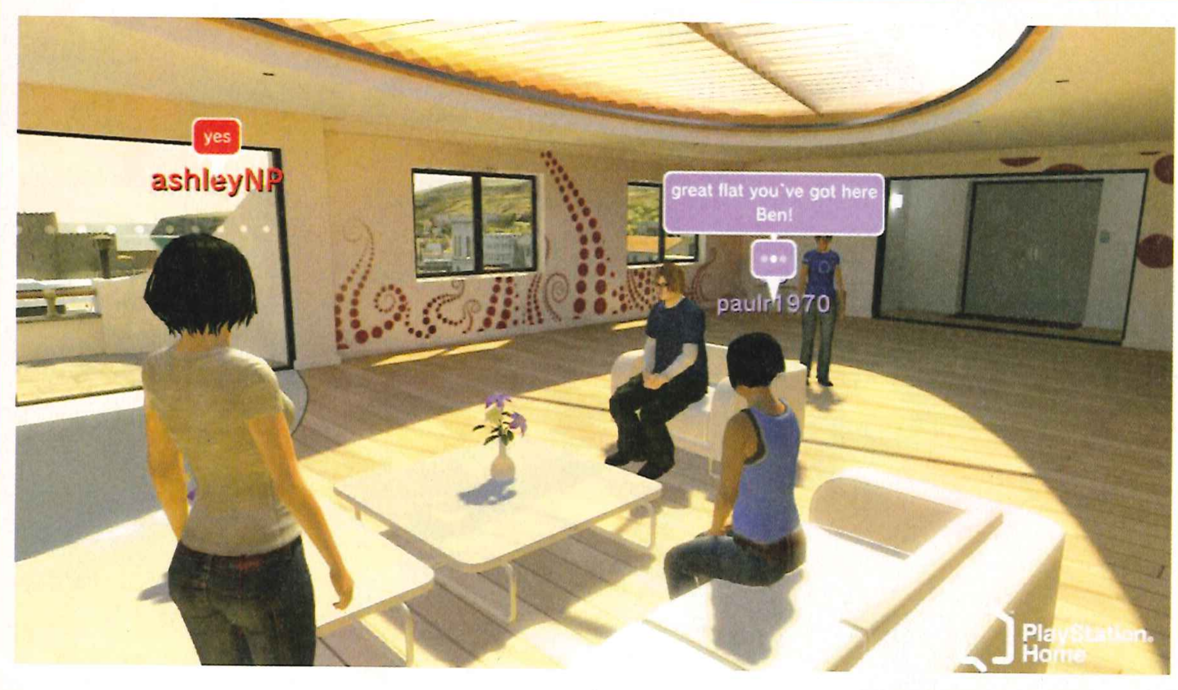
LO MEJOR DE JAPÓN

A los japoneses les encanta disfrazarse, eso es algo que queda claro. Y a sus personajes también, pues Namco Bandai ha puesto a la venta en la tienda nipona trajes navideños para los personajes de Soul Calibur. Asimismo, puede conseguirse mediante descarga el juego LocoRoco 2 completo y Linger Of Shadows, una gran experiencia artística.



LO MEJOR DE EE.UU.

Un nuevo y esperado título llega a la Store de Estados Unidos. Se trata de Soldner-X: Himmelssturmer, un espectacular «matamarcianos» horizontal en la línea de grandes clásicos como la saga R-Type o Thunder Force. Por otro lado, también ha aparecido el séptimo capítulo de la revista digital de PlayStation Qore, así como packs de expansión para los juegos Far Cry 2 y Race Driver GRID.



PLAYSTATION HOME

¡Ya está aquí la red social de PlayStation 3!

El pasado 11 de diciembre se inició la fase *Beta* pública de *PlayStation Home*, por lo que cualquier usuario interesado puede descargarla y acceder a ella sin necesidad de ninguna invitación, directamente desde *PlayStation Store*.

Como ya sabrás, *PlayStation Home* es la red social para usuarios de la consola de **Sony** que les permite comunicarse, *chatear*, compartir experiencias de juego e incluso lanzar desde allí mismo partidas multijugador de algunos de los títulos de **PlayStation 3**. Utilizando un potente motor tridimensional, totalmente novedoso en esto de las redes sociales, *PlayStation Home* presenta varios entornos por los que los avatares de los usuarios pueden moverse con total libertad. Además de los diseñados por la propia **Sony**, otras compañías han creado espacios propios que servirán para dar a conocer sus productos. **UbiSoft**, por ejemplo, será de las primeras en apuntarse con un entorno basado en su reciente lanzamiento: *Far Cry 2*. La popular marca de bebidas *Red Bull* también ha creado su propio lugar en *PlayStation Home* llamado *Red Bull Island*, donde los usuarios podrán participar en varias pruebas extraídas de la realidad.

Un mundo de posibilidades se abre en PS3

En el cine se proyectará todo tipo de contenido audiovisual exclusivo gracias a la colaboración de compañías como **Paramount**: atentos al material de *Watchmen*. Y marcas de ropa como *Diesel* han creado modelos para vestir a los avatares de los jugadores. No esperes más, entra en *PlayStation Home* y descúbrelo.









FIRMWARE 2.52

Ya se encuentra disponible la última versión del firmware de PlayStation 3, que se instalará automáticamente en cuanto entres en la red. Esta versión mejora el rendimiento de Flash en el explorador de Internet, de modo que ahora funcionarán muchas más páginas que lo utilicen.





NOVEDADES EN LA STORE.

Tres nuevos lanzamientos se aproximan para engrosar el catálogo de títulos descargables de la Store. Por un lado, The Punisher: No Mercy, un shooter en primera persona competitivo On-line que viene a acompañar a la segunda película de El Castigador. También contaremos pronto con una versión exclusiva del popular juego de mesa Catan y con otro shooter en tercera persona llamado Burn Zombie Burn! que promete diversión de lo más alocada.

ZOMBIS. La propuesta de Burn Zombie Burn! es muy sencilla: controlando al personaje con los dos sticks analógicos tendrás que acabar con todos los «no muertos» que vayan apareciendo en pantalla.





BUZZ! El presentador más dicharachero del universo PlayStation debuta en esta expansión de PAIN como personaje al que poder realizar todo tipo de perrerías a base de lanzamientos desde un tirachinas.

BIG SURF ISLAND. Este es el nombre que recibe la nueva isla donde se desarrollará la expansión de Burnout Paradise. Los programadores prometen muchas más horas de juego a base de todo tipo de pruebas.

ACTUALIZACIONES PARA TODOS

Sigue disfrutando de tus juegos favoritos durante más tiempo

Si eres de los afortunados poseedores de un *Burnout Paradise* habrás comprobado que los programadores de **Criterion** no exageraban al prometer que irían dotando a su juego de todo tipo de contenido adicional gratuito. El último añadido fue el que introducía las motocicletas en el universo del juego. Pues bien, para el año próximo se anuncia una expansión aún mayor para el juego de carreras, que introducirá una nueva isla (*Big Surf Island*), con sus pruebas, vehículos y localizaciones correspondientes para que hagas «el cabra» a toda velocidad. Eso sí, parece que esta vez no será de forma gratuita, aunque aún no se ha confirmado nada. De todas formas, teniendo en cuenta el tamaño de la actualización, merecerá la pena el desembolso, seguro.

Otra ampliación importante que se anuncia es la de *Pain*, aquel estrafalario *arcade* en el que debes lograr la mayor destrucción posible lanzando a un pobre ser humano contra un escenario lleno de peligros. El nombre del añadido es *Hollywood Studio* y presentará una nueva localización (la de un estudio de cine) como escenario de las fechorías del propio jugador. Además, habrá personajes introducidos para la ocasión como el genial *Buzz*, el archiconocido presentador de los populares concursos disponibles para todas las consolas de **Sony C.E.**, entre otros aún no confirmados. El lanzamiento de esta última expansión es inminente.



TEST

SUPER STREET FIGHTER II TURBO HD REMIX

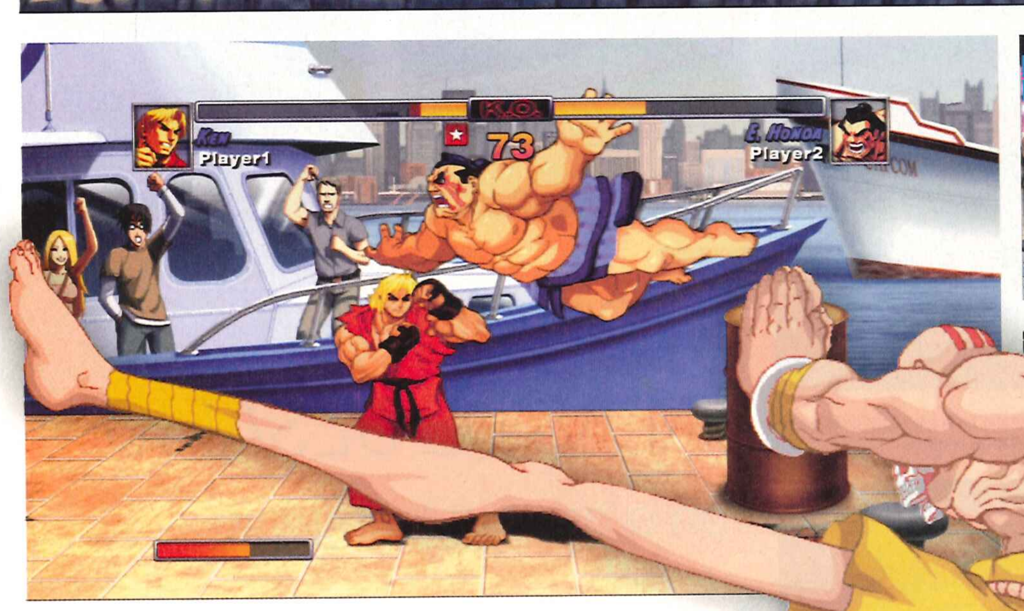
Capcom y UDON lavan la cara a uno de los mitos de la lucha recreativa

COMPAÑÍA **CAPCOM**
PROGRAMADOR **BACKBONE ENT.**
ON-LINE **SÍ**
JUGADORES **x8**
TEXTO **CASTELLANO**
RESOLUCIÓN **1080P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **303 MB**

Hasta el 20 de febrero no llegará *Street Fighter IV* a las **PS3** europeas, pero los nostálgicos del *shoryuken* ya pueden ir recuperándose de los años de atocinamiento gracias al particular *remake* que **Capcom** ha hecho de *Super SFII Turbo*. Y comprobar cómo la edad ha hecho mella en aquellos de nosotros que presumíamos de dominar el repertorio de movimientos de Ryu, Vega y Cia, allá por 1994. No es broma. El callo de mi pulgar izquierdo, desaparecido desde los tiempos del *Street Fighter Alpha*, ha vuelto a aparecer, implacable, ante mis patéticos esfuerzos por encadenar tres *hadoken* seguidos. **Capcom** ha introducido algunas «mejoras» en la ejecución de algunos movimientos y técnicas, englobadas dentro de la nueva opción de juego *HD Remix*, ideada para los usuarios menos hábiles y aquellos que las pasan canutas para ejecutar las llaves de Zangief con el *D-pad* del *DualShock 3*. Aunque todo puede solucionarse conectando cualquier *arcade stick* de **PS2** a la **PS3** vía adaptador USB o esperando a los nuevos *sticks* que lanzará **Mad Catz** para *SFIV* (ver página 44). Si eres un fiel seguidor de la vieja escuela, podrás mantener la jugabilidad de siempre



En pantalla, el rediseño queda de muerte; en movimiento, acaba chirriando... aunque todo es cuestión de gustos.



Los sprites de 1994 junto a los fondos en HD: el horror.

seleccionando *Arcade Clásico* o trastear con la opción *Ajustes Dip Switch*, que permite configurar cosas tan peregrinas como el «porcentaje de probabilidad de que el primer cuadro de imagen del vertical ball de Blanka no sea bloqueable». ¡La Virgen Santísima!

Pero basta de hablar de jugabilidad y vayamos al gran atractivo de este *remake*: los gráficos rediseñados a 1080p. A más de uno le chirriarán las pupilas con la reinterpretación que han hecho los muchachos de **UDON** del repertorio de 17 luchadores de *Super SFII Turbo* y sus escenarios. Pero hay que reconocer que el juego luce bastante bien en teles hermosotas (32 pulgadas para arriba), pese a mantener los mismos *frames* de animación del original. También existe la opción de jugar con los *sprites* originales de 1994, pero con los fondos nuevos... una mezcla horrible. Por lo demás, es un *Street Fighter* y con posibilidad de juego On-line, lo que implica que pasarás semanas y meses destrozándote las manos frente al TV en combates y torneos (hasta para 8 jugadores) frente a usuarios de todo el mundo. En este aspecto no tiene discusión: lo amortizarás de pleno.

El juego On-line y el rediseño de personajes son los grandes atractivos de este remake

evaluación

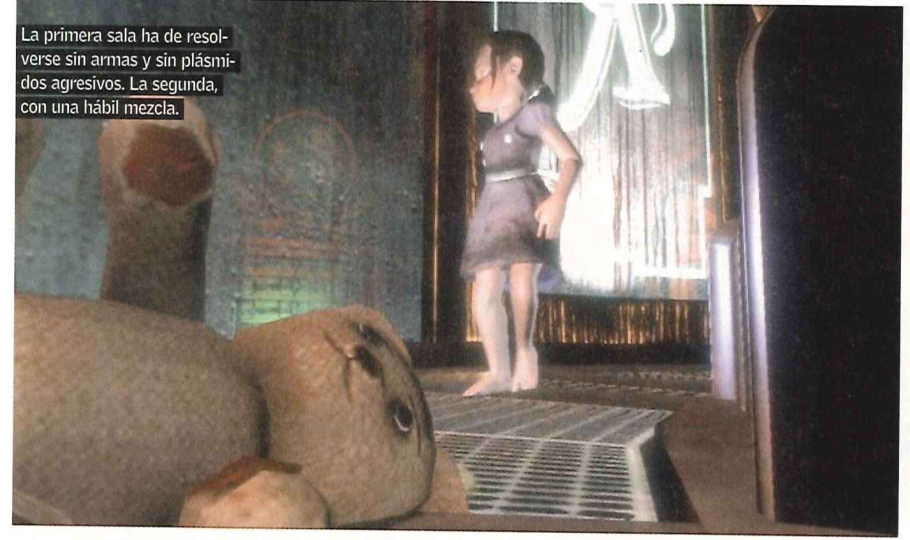
¿Un Street Fighter con juego On-line? Sólo con eso Capcom ya nos ha conquistado. Nos habría gustado una opción para jugar sin el «lavado de cara», pero habrá usuarios, con teles gigantes, que agradezcan el rediseño de personajes.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,2	8,0	9,4	8,2	9,0	8,8

Gráficos: Va por gustos. Habrá quien adore el rediseño de personajes y quien lo odie.

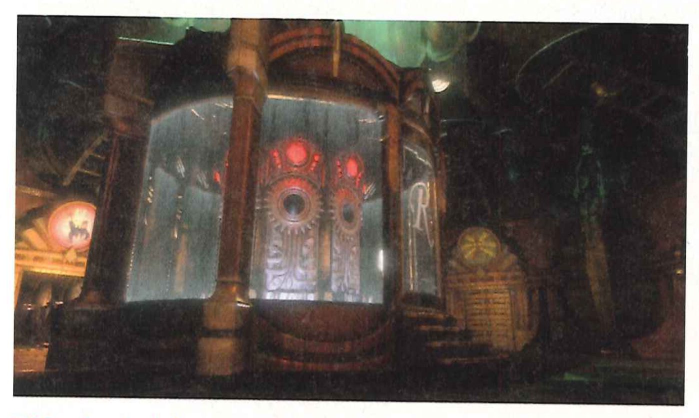
Jugabilidad: Es un Street Fighter, señores, y con opciones de control para aburrirse.

On-line: ¿Preparado para partirte la cara con novatos y veteranos de los recreativos?


La primera sala ha de resolverse sin armas y sin plásmidos agresivos. La segunda, con una hábil mezcla.


Contrarreloj. Las dos primeras salas, construidas como puzzles, calculan el tiempo que tardas en resolverlas. Conseguir cierta marca supone obtener un merecido trofeo.


Trofeos. Los conseguirás por recoger todos los objetos (bien) ocultos o superar combates sólo con ciertas armas y plásmidos.


Mundos de dolor. Así se llama la tercera sala de desafío, en la que se puede elegir la dificultad de los combates antes de empezar. Sin duda, lo mejor del paquete.

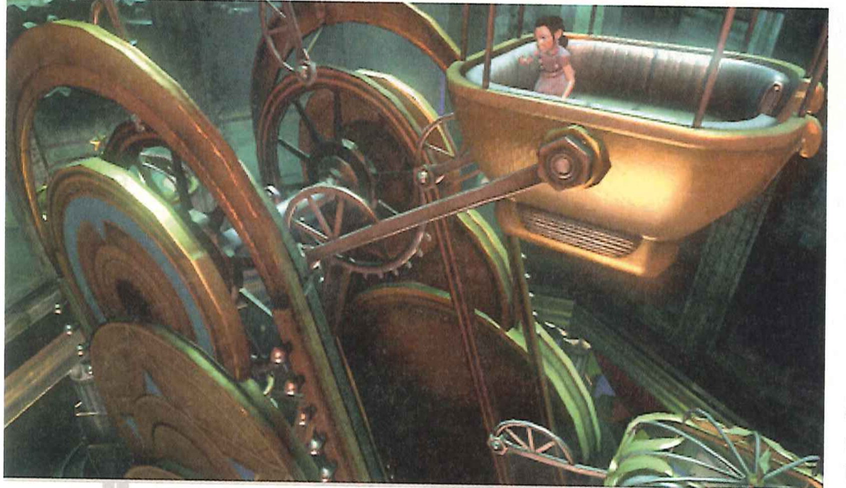




TEST

BIOSHOCK SALAS DE DESAFÍO

Pon a prueba tu ingenio


La noria. El puzzle de la feria es el más divertido y, también, puñetero. Mientras que el primer acertijo consiste en encontrar los objetos adecuados, aquí hay varias formas de resolverlo, aunque sólo hay libertad para usar todos los recursos tras superarlo un par de veces.

Tres salas de dificultad creciente y objetivos muy concretos, completamente separadas argumentalmente de lo que es el juego principal, es lo que ofrece el paquete descargable *Salas de Desafío* de ***Bioshock***. Las dos primeras son *puzzles* en los que rescatar a una *Little Sister*, mientras que la última está más enfocada al combate, con ocho cámaras repletas de diferentes enemigos que superar hasta, también, liberar a una hermanita.

Esta última sala resulta mucho más interesante, pues ofrece absoluta libertad para adquirir plásmidos, armas y mejoras con el dinero y ADAM obtenidos, y así ir eligiendo nuestra estrategia y herramientas para cada sala. Estos *puzzles*, aunque muy estimulantes (especialmente el segundo, en una feria abandonada), presentan un desarrollo bastante lineal, donde el jugador debe ir adivinando la forma de obtener los recursos y objetos necesarios.

COMPAÑÍA **2K GAMES**
PROGRAMADOR **2K BOSTON**
ON-LINE **NO**
JUGADORES 
TEXTO **CASTELLANO**
RESOLUCIÓN **1080P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **446 MB**

evaluación

Muy interesantes y con un precio ajustado, pero desearíamos que los puzzles, especialmente, presentaran más libertad de acción y experimentación, y no una única solución que averiguar. Esperemos que salgan más Salas, y más refinadas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
9,0	8,8	8,0	7,8	6,0	8,4

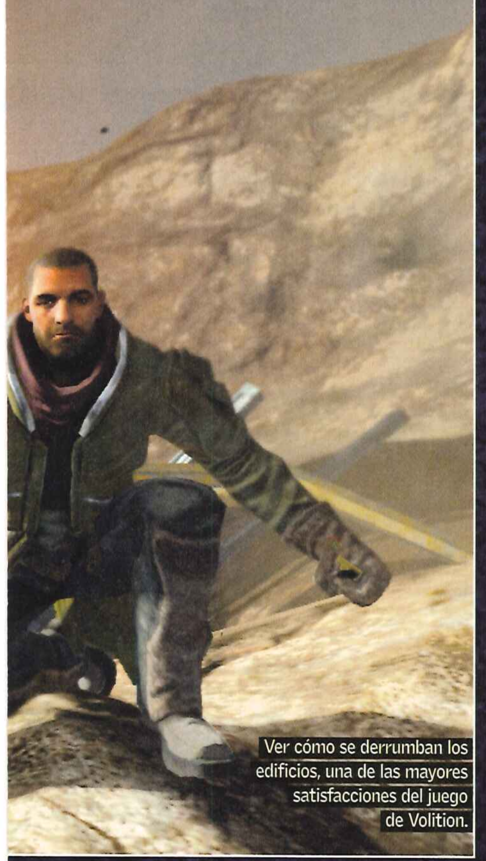
Sigue siendo Bioshock, aunque se pierde algo de la ambientación.

Desafiante y muy divertida, pero desearíamos que no fuera tan cerrada.



ACABA CON LA PROPAGANDA.

A lo largo y ancho de los escenarios, el jugador encontrará estos carteles de propaganda de la EDF (los malvados opresores). Si los derribas conseguirás uno de los objetivos secundarios del juego, además de elevar la moral de los colonos para que se unan a tu causa.


Ver cómo se derrumban los edificios, una de las mayores satisfacciones del juego de Volition.











PS3

RED FACTION GUERRILLA

«EL PODER CORROMPE. EL PODER ABSOLUTO CORROMPE ABSOLUTAMENTE», YA LO DIJO LORD ACTON...



Y también lo reflejó con maestría George Orwell en su obra *Rebelión En La Granja*. Aquellos que llegan al poder, aunque haya sido con el fin de acabar con un régimen opresor, acaban siendo ellos mismos unos tiranos, por muy elevados que fuesen sus ideales en un comienzo.

Esta premisa ha sido utilizada por los programadores de **Volition** (quienes lanzaron hace poco al mercado *Saints Row 2*, reponsables también de la saga *Red Faction* desde sus orígenes) para fijar el punto de partida de esta tercera entrega, que se sitúa cincuenta años después de los sucesos acaecidos en el juego original (y que parece obviar la secuela): el planeta Marte sigue siendo objeto de rentables prospecciones mineras y su superficie se encuentra en un avanzado proceso de «terraformación» (palabra utilizada para definir el cambio de su morfología y atmósfera con objeto de hacer el planeta habitable para los seres humanos; es decir, convertirlo en una especie de segunda Tierra). Pero ahora, los que oprimen a los colonos terrestres para que trabajen en estas excavaciones y realizan todo tipo de actividades poco humanitarias con el fin de tener a la población bajo el yugo del terror no son otros que los integrantes de la EDF (Fuerza de Defensa de la Tierra), quienes en la primera entrega del juego actuaban como aliados del protagonista en la lucha por liberar a sus compañeros mineros de la opresión de la corporación industrial.

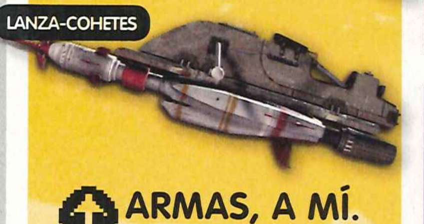
Alec Mason, el protagonista, es uno de estos pobres trabajadores que, a raíz de la muerte de su hermano (más bien asesinato), descubre que el grupo de fuerzas subversivas contra el régimen, conocido antaño como *Red Faction*, ha vuelto a formarse,











ARMAS, A MÍ.

Estas armas, y algunas más (hasta veinte), estarán a disposición del protagonista. En todo momento podrás portar cuatro de ellas y cambiar con sólo un botón. La munición para las mismas se encuentra en el interior de unas cajas que irán apareciendo según completes las misiones. Además, podrás ir consiguiendo mejor equipamiento a medida que logres el apoyo de los colonos que pueblan los distintos niveles.

El conocido motor GeoMod vuelve a la carga más vistoso que nunca

esta vez con el propósito de acabar con la EDF.

Destruyendo que es gerundio

Así pues, y bajo una perspectiva en tercera persona gracias a la que el jugador podrá apreciar los movimientos de Alec en todo momento (algo novedoso en una saga que siempre se había inscrito en el género de los *shooters* subjetivos), habrá que ir cumpliendo una serie de misiones en los seis entornos diferentes que componen el juego (y que juntos suponen una extensión de 12X12 Km.). El desarrollo de la acción será de todo menos lineal, pues en cualquier momento el protagonista podrá elegir qué tareas llevar a cabo. Estas variarán mucho, pero la mayoría de ellas involucran la destrucción de diferentes edificios de la EDF. Y es que el conocido motor *GeoMod* propiedad de **Volition** vuelve a la carga.

Aunque se ha eliminado la posibilidad de realizar excavaciones en el suelo o los túneles, ahora la destrucción de las estructuras es más rea-





PLANETA ROJO.

A pesar de que la superficie de Marte puede parecer un entorno algo monótono, los grafistas de Volition han conseguido crear seis entornos distintos y diferenciados entre sí. El tono de la luz, la orografía del terreno y la mayor o menor presencia de estructuras humanas consiguen este cometido.







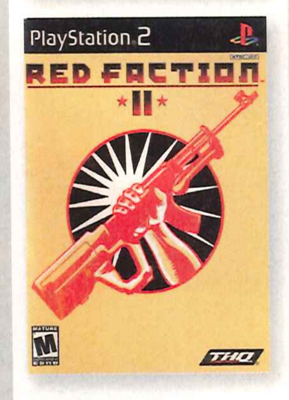




PlayStation 2

RED FACTION

Platinum



CRONOLOGÍA.

Corría el año 2001, con la nueva PlayStation 2 dando sus primeros pasos entre nosotros, cuando THQ dio el campanazo al lanzar Red Faction, uno de los primeros shooters subjetivos para este sistema. Su historia, jugabilidad adaptada al mando de PS2 y, sobre todo, el motor GeoMod que permitía destruir casi todos los elementos del mapeado le coronaron enseguida. Un año más tarde llegó su secuela, que volvía a hacer uso de esta espectacular técnica, pero que cambiaba la ambientación «marciana» por la terrestre, y al minero rebelado de la entrega original por una especie de «supersoldado». Su recepción no fue tan buena entre crítica y público.

lista y espectacular que nunca. Utilizando cualquiera de las armas (desde el socorrido martillo neumático a las cargas activadas por control remoto), el jugador podrá echar abajo cualquier edificio del mapeado.

Para desplazarse por los gigantescos entornos, aparte de un útil mapa donde se muestra todo tipo de información relevante. Alec podrá «abordar» al más puro estilo *Grand Theft Auto* cualquiera de los vehículos que se encuentre en el camino, desde *bulldozers* a *mechas* bípedos conocidos como *walkers* y que vienen en tres tamaños, todos ellos con un increíble poder de destrucción.

Algunos elementos originales han sido totalmente añadidos al desarrollo de las misiones. Cada vez que acabes con un soldado de la EDF o derribes uno de sus baluartes, una barra que indica la moral de los colonos aumentará, y eso se traducirá en más apoyo por su parte. Es decir, que algunos de ellos se unirán a tu causa, peleando a tu lado, y también las cajas de suministros que encuentres estarán mejor surtidas. Si por error acabas con la vida de alguno de estos trabajadores, ocurrirá todo lo contrario.

Como era de esperar, los modos multijugador también estarán presentes, con varias modalidades de juego cooperativo y competitivo para un máximo de dieciséis jugadores a través de *PlayStation Network*. Ya solamente queda esperar al próximo mes de febrero, momento que está previsto para que el juego vea la luz en nuestro país. ««

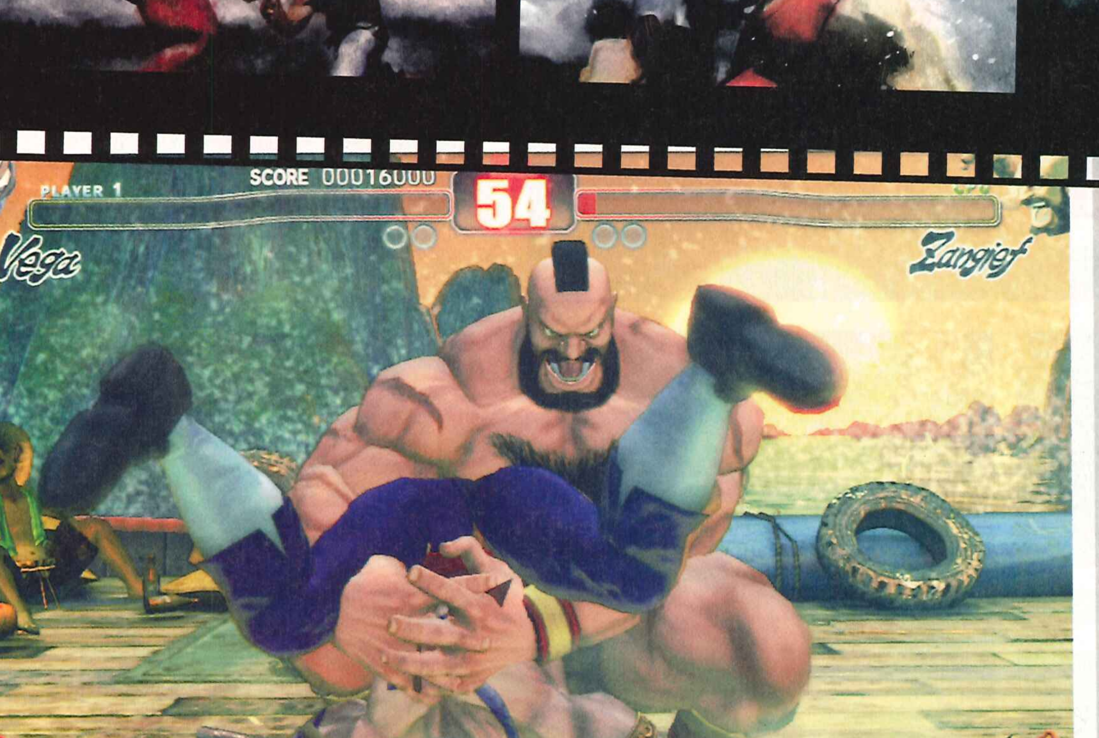
Red Faction Guerrilla llegará a las tiendas españolas el próximo mes de febrero

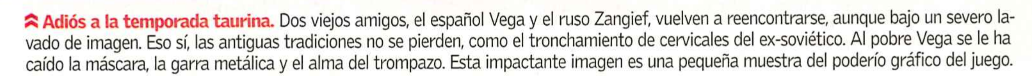


EL PATRIARCA DE LA LUCHA RECLAMA SU TRONO CON UN CONTUNDENTE CÓCTEL DE MECÁNICA 2D Y GRÁFICOS DE INFARTO

LO QUE NADIE TE HA CONTADO DE







Adiós a la temporada taurina. Dos viejos amigos, el español Vega y el ruso Zangief, vuelven a reencontrarse, aunque bajo un severo lavado de imagen. Eso sí, las antiguas tradiciones no se pierden, como el tronchamiento de cervicales del ex-soviético. Al pobre Vega se le ha caído la máscara, la garra metálica y el alma del trompazo. Esta impactante imagen es una pequeña muestra del poderío gráfico del juego.



SETH: CALVO, AZUL Y TODOPODEROSO. Este nuevo jefazo final hace que M. Bison parezca una abuela griposa. Seth es el mandamás de la división de armamento de Shadaloo, una mole azulada que no sólo te vapulea: te absorbe, te centrifuga y te arroja a la pantalla.







Mucho ha llovido desde la última incursión de Ryu y Ken en los salones recreativos, en aquel lejano *Street Fighter III: 3rd Strike* (1999). Mientras tanto, **Namco** y **Sega** han estado pugnando por el cetro de la lucha con sucesivas entregas de *Tekken* y *Virtua Fighter*, elevando la sofisticación de los gráficos y el repertorio de movimientos hasta el infinito. Pero que tiemblen, el inventor del género ha regresado y lo hace en una entrega capaz de cautivar tanto a las nuevas generaciones como a aquellos usuarios que se dejaron la paga en 1991 con el mítico *Street Fighter II*. Las intenciones de **Capcom** y el productor de ***Street Fighter IV***, *Yoshinori Ono*, eran claras: combinar la mecánica 2D y los movimientos de siempre (junto a novedades que detallaremos a continuación) con un despliegue visual apabullante, capaz de convertir cada combate en un espectáculo para los sentidos. Dibujos animados saltándose los dientes.

Para ello, los grafistas de **Capcom** han modernizado los diseños de personajes y los escenarios originales, recreándolos en tres dimensiones pero aportando un toque *cartoon* y brochazos de tinta china que potencian aún más el dinamismo de unas llaves y movimientos especiales que ya nos conocemos de memoria. Atrás quedaron los extraños experimentos poligonales de *Street Fighter EX* (1996) y secuelas. El salto a las 3D, esta vez, es impecable (aunque siempre habrá algún purista que ponga el grito en el cielo).

El inventor del género regresa para cautivar a los viejos fans del mítico SF II

24 luchadores... de momento

Con la acción situada cronológicamente entre *Street Fighter II* y *SF III*, el flamante ***Street Fighter IV*** recupera a todo el elenco de *Street Fighter II Champion Edition*: (Ryu, Ken, Chun-Li, Blanka, Honda, Guile, Zangief, Dhal-





La versión Trial de SFIV ya incorpora algunos de los personajes extra de la versión final, como Sakura, Seth, Akuma o Gouken.





De bruces contra la tele. El especial más demoledor de Seth culmina con el rival estampándose contra la pantalla del televisor. Recordad, niños: no hagáis esto en casa.







Hadoken peliculero. Una imagen icónica del universo Street Fighter (Ryu lanzando un hadoken) es convertida, gracias al potente motor gráfico de SFIV, en una secuencia cinematográfica que os dejará con los ojos abiertos y los pantalones mojados.







AKUMA Y GOUKEN: PODER VIEJUNO. El primero no necesita presentación, el segundo debuta por fin en la saga Street Fighter. Gouken, hermano mayor de Akuma, y maestro de Ken y Ryu, se convierte en un personaje jugable en la versión doméstica de SFIV. Los combates entre ambos prometen ser memorables.

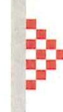
Seguimos confiando en ver las fases de bonus en la versión final del juego

›sim, Balrog, Vega, Sagat y M. Bison) y cuatro nuevos fichajes. Abel, un *judoka* francés letal en las distancias cortas; Crimson Viper, una espía dotada de algunos golpes especiales muy familiares para los *fans* de los *KOF*; Rufus, una bola de sebo con una sorprendente agilidad; y aportando otro toque exótico, El Fuerte, un *wrestler* mejicano que hará las delicias de los jugadores más técnicos. Pero el reparto de personajes no se acaba aquí, ni mucho menos.

Tal y como prometió **Capcom**, la versión doméstica de ***SFIV*** nos va a permitir controlar luchadores que sólo aparecían en la recreativa original bajo control de la CPU (Seth, Akuma y Gouken) y otros rescatados para este ***SFIV*** casero: Dan, Fei-Long, Sakura, Rose, Gen y Cammy. En teoría esto sería todo, pero sospechamos que hasta febrero de 2009, fecha de aparición del juego, aún habrá tiempo para que **Capcom** nos sorprenda con algo más. Ya sea con otro luchador o con las fases de *bonus*, ausentes en la *coin-op* de ***SFIV***, aunque los responsables del juego (*fans* declarados de los *bonus* de *SFII*) nos confesaron en Leipzig estar más que interesados en incluir los *bonus* en el ***SFIV*** doméstico. Habrá que ver si es verdad o simplemente fueron de farol.

Focus Attacks y otras lindezas

Aunque hayan pasado 17 años desde tu última partida con *Street Fighter II*, no vas a tardar más de un minuto en empezar a ejecutar *hadokens* y *shoryukens* con Ryu y Ken. Esa era la meta de **Capcom**, cautivar a los antiguos *fans* sin olvidar a los jugadores mas técnicos. Para ellos se han diseñado los *Focus Attacks*, una nueva técnica que permite no sólo absorber los ataques rivales para lanzar contraataques, sino ejecutar especiales, cancelarlos y volver a realizar otro especial diferente, logrando los *combos* más espectaculares y demoledores. Tam- ›











CUATRO NUEVOS ROSTROS EN LA SAGA SF. Un cuarteto con habilidades bien diferenciadas. El francés Abel es intratable en las distancias cortas y volteará a su rival con la misma facilidad que un pizzero levanta la masa en el aire. Que la obesidad de Rufus no te engañe: es rápido como el rayo. El Fuerte es pura técnica: un luchador de catch que aturde con sus enrevesadas llaves. Por último, Crimson Viper, demoledora con sus ataques de fuego y electricidad... te dejará tiritando.



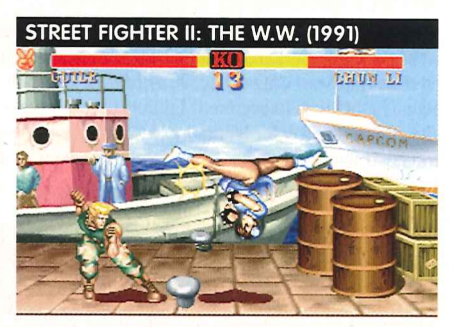
El juego despliega una belleza apabullante: mirad el polvo que levantan las magias de Ryu y Chun-Li.



STREET FIGHTER (1987)



STREET FIGHTER II: THE W.W. (1991)



STREET FIGHTER ALPHA (1995)



STREET FIGHTER III: THE N. GEN. (1997)

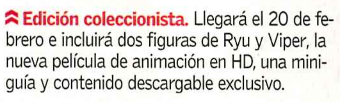




La saga que definió la lucha 2D. La historia de Street Fighter está inevitablemente unida a la industria de las recreativas y los videojuegos. Sin él jamás tendríamos clásicos de la talla de Virtua Fighter, Tekken o los King Of Fighters.







Edición coleccionista. Llegará el 20 de febrero e incluirá dos figuras de Ryu y Viper, la nueva película de animación en HD, una mini-guía y contenido descargable exclusivo.

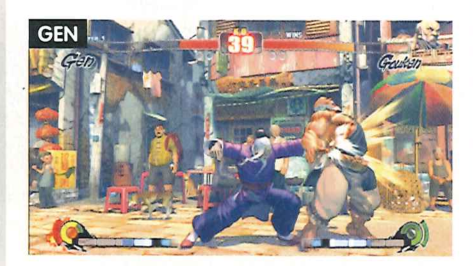



NO DESTROCES TU DUALSHOCK 3.
Aún desconocemos si llegarán a Europa, pero en EE.UU. ya se pueden reservar los nuevos mandos de PS3 que ha diseñado Mad Catz especialmente para SFIV: el lujoso FightStick Tournament Edition, el coquetuelo FightStick (el de color blanco) y cinco modelos de pads con ilustraciones de Ryu, Ken, Chun-Li, Blanka y Akuma.

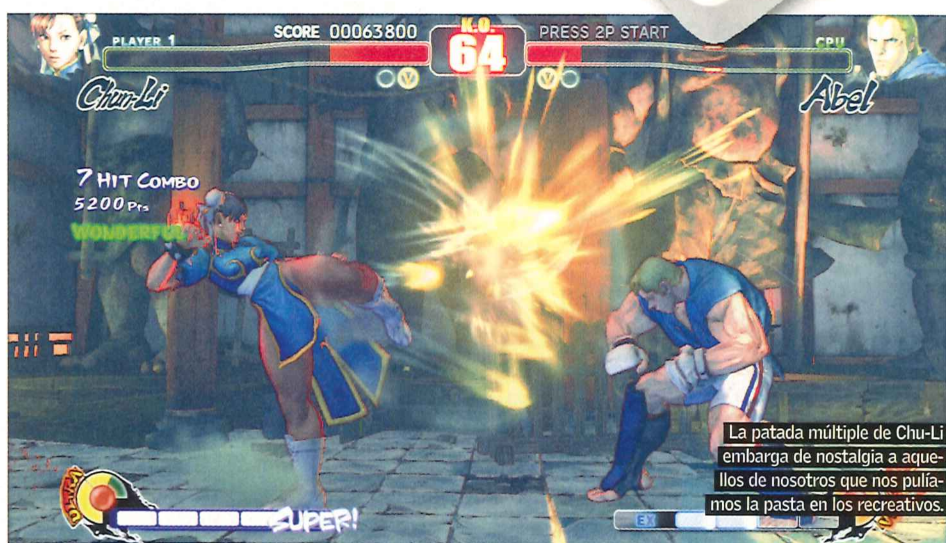

CAMMY


DAN


FEI-LONG


GEN


SAKURA



La patada múltiple de Chu-Li embarga de nostalgia a aquellos de nosotros que nos pulíamos la pasta en los recreativos.







Exclusivos para tu consola. Capcom ha cumplido su promesa: la versión doméstica incluirá luchadores exclusivos como Cammy, Fei-Long o Dan. Del único que no hay imágenes aún es de Rose.

bién se podrán hacer *Super Combos* y *Ultra Combos*: las técnicas más espectaculares y letales de todo el juego, que proporcionan los únicos momentos en los que el juego abandona su cámara clásica 2D para adoptar ángulos cinematográficos que explotan al máximo el dramatismo del golpe y el cuidado diseño de los personajes.

Los piques: el corazón de los SF

Si algo demostró en su día *SFII* es que los jugadores querían competir entre ellos, más que contra la CPU. Un mandamiento que los creadores de *arcades* de lucha han mantenido durante todos estos años y que se ha

Prepárate para repetir los piques de los recreativos, pero ahora en On-line

visto potenciado con la incorporación del juego On-line. *SFIV* ofrecerá, por supuesto, esta posibilidad. Aunque **Capcom** aún no ha desvelado cuantas modalidades en red habrá, el reciente lanzamiento de *Super SF II Turbo HD Remix* en la *PSN Store* puede darnos alguna pista. De aquí a febrero ya tendremos tiempo de averiguarlo. Mientras tanto, seguiremos jugando a nuestra versión *Trial* de *SFIV* hasta que nos sangren los pulgares.



MONTA LA FIESTA EN CASA

SI QUIERES PASARLO EN GRANDE ESTAS NAVIDADES HAZTE YA CON LOS MEJORES PARTY GAMES DEL MOMENTO

TEXTO: ANNA FOTOS: LUIS CÁRCAMO







PS3

GÉNERO **KARAOKE**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
DESARROLLADOR **LONDON STUDIO**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES **x8**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO/CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **SÍ**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 € (JUEGO) 69,95 € (JUEGO + MICROS)**
singstargame.com
12+

EVALUACIÓN
¿Te gusta estar al día en todo, y más en lo que a música se refiere? Vol. 3 es el SingStar que necesitas para cantar los últimos grandes éxitos.

8,7

SINGSTAR VOL.3

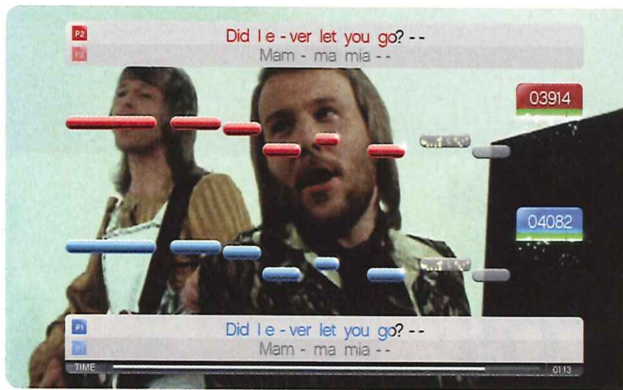
SIN QUE TE ODIEN TUS VECINOS, SACA LA ESTRELLA QUE LLEVAS DENTRO

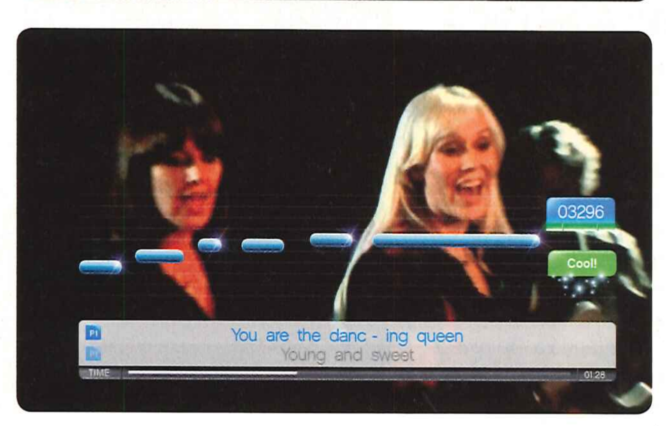
Nuevas canciones y nuevos éxitos... cada vez nos sorprenden más. Y es que, si antes encontrabas una o dos canciones actuales, ahora el 70% del *tracklist* pertenece a los últimos lanzamientos discográficos. Parece que la presión de las descargas de la *SingStore* ha hecho que los responsables de escoger el repertorio y luchar por las licencias y derechos de autor se esfuercen mucho más. Es decir, pudiendo haber dejado la franquicia al libre albedrío de los usuarios con la creación de un *SingStar* a la carta, **Sony** no se conforma únicamente con darnos la llave de la *SingStore*, sino que quiere satisfacer a aquellos que gustan de cantar lo más nuevo... Es cierto que estas canciones con el tiempo estarán disponibles para ser descargadas en la *Store*; pero eso, con el tiempo y no todas. *Kamikaze*, de *Amaral*, *Baila mi corazón*, de *Belanova*, *Tres segundos* de *Conchita*, *Eres Tonto* de *El Canto*, *Grandes despedidas* de *Pastora*... Y, cómo no, con los *videoclips* originales, algunos de ellos para disfrutar en alta definición.

Posee las clásicas modalidades *SingStar* para uno u ocho jugadores y, al igual que en los dos anteriores Volúmenes, podrás acceder a la Comunidad *SingStar*, así como a la *SingStore*.

Los últimos lanzamientos discográficos se dan la mano en esta nueva edición









SINGSTAR ABBA

NO TE CORTES Y TRANSFÓRMATE EN UNA DANCING QUEEN





GÉNERO
KARAOKE
COMPAÑÍA
SONY C.E.
DESARROLLADOR
LONDON STUDIO
DISTRIBUIDOR
SONY C.E.
JUGADORES
x8
ON-LINE
SÍ (PS3)
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO/CAST.
CONECTIVIDAD PSP
SÍ
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
P.V.P. RECOMENDADO
39,99 € (JUEGO PS3) Y 29,99 € (JUEGO PS2)
singstargame.com
3+

Madonna nos devolvió el espíritu *ABBA* con su *Confessions on a dance floor* y **Sony** recoge el testigo para que reencarnemos a los auténticos *ABBA*. Cantar *Waterloo* o *Mamma Mia* ya es una delicia en sí misma, pero ponle actitud y gracia con una peluca, unas gafas de macrolentes... y no quieras imaginar la fiesta que se monta. El juego contiene un total de 25 temas y, aunque nos pongamos exigentes, no se echa en falta ningún *single* llenapistas. La calidad de los *videoclips*, evidentemente, luce esa niebla que produce el paso del tiempo, y algunos poseen tanta que la imagen pierde toda nitidez. Pero, como dice el dicho, «la arruga es bella».

Ambas ediciones, **PS3** y **PS2**, contienen los mismos modos de juego para uno u ocho jugadores, con posibilidad de conectar una *PlayStation Eye* o una *EyeToy* y así grabar tus actuaciones... La diferencia está en las opciones On-line que incluye la versión **PS3**, que ofrece la ventaja de que si te cansas de *Abba* te puedes descargar de la *SingStore* las canciones que más te gusten. A día de hoy hay disponibles ¡un total de 571 *singles*!

Mamma Mia, Waterloo, Chiquitita, Dancing Queen y 21 canciones más

EVALUACIÓN
No se echa en falta ningún single, pero puede que cantar sólo ABBA te termine cansando. En el caso de PS3 podrás descargarte otros temas de la Store.

8,9



singstar

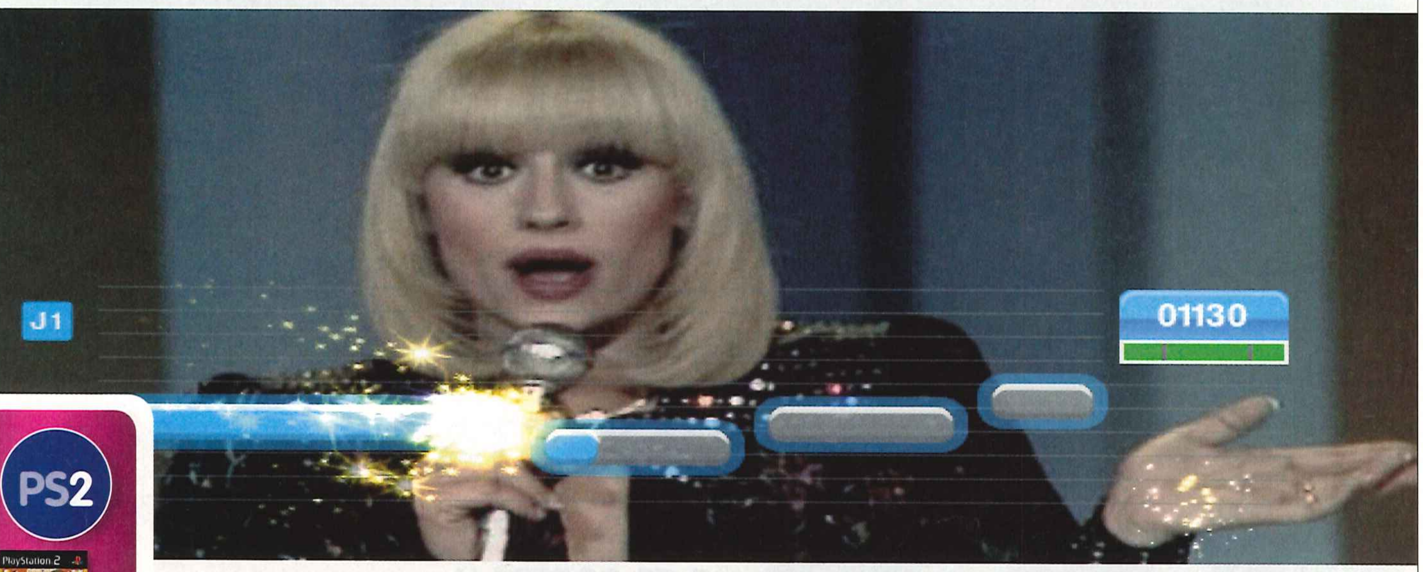


El baúl de los recuerdos. Hubo un día en el que la televisión se veía en blanco y negro y Karina era joven...



FÓRMULA V. La serie de la familia Alcántara ha hecho que nos suene más actual que nunca la canción Cuéntame, pero a nosotros nos sigue gustando más la original.





PS2

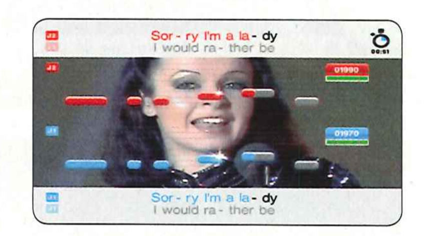
GÉNERO
KARAOKE
COMPAÑÍA
SONY C.E.
DESARROLLADOR
LONDON STUDIO
DISTRIBUIDOR
SONY C.E.
JUGADORES
x8
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO/CAST.
SELECTOR 50/60 HZ
NO
PANTALLA PANORÁMICA
NO
MEMORY CARD
230 KB
P.V.P. RECOMENDADO
29,99 € (JUEGO)
59,99 € (JUEGO + MICROS)
singstargame.com
7+

EVALUACIÓN
Pura diversión, ideal para amenizar cualquier fiesta... siempre y cuando te guste hacer un rato el ganso con canciones del pasado.

8,5

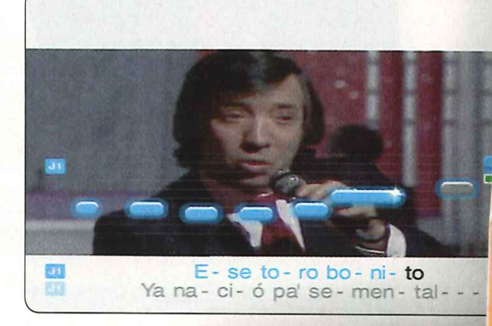
SINGSTAR CLÁSICOS

REGRESA AL PASADO Y RESCATA LA MÚSICA QUE HIZO SOÑAR A NUESTROS PADRES



Aunque pertenezcas a la generación *MySpace*, seguro que de las 30 canciones de este *SingStar*, al menos conoces 15. Y es que, aunque ya no suenen en las radiofórmulas y sólo se dejan caer en los locales más insospechados de las grandes y pequeñas ciudades, pertenecen a la cultura del boca a boca. Tu abuela te las cantaba, tu madre también... y sin darte cuenta, ahí las tienes, en el lóbulo parietal, en la parte emocional del cerebro. Es escuchar *Buscando en el baúl de los recuerdos* y esbozas una sonrisita para finalmente quedarte con cara de panoli. Así es la música y más la de hace treinta años... Alegre, fiestera, a la vez que emotiva y sincera. *Baccara*, el *Dúo Dinámico*, Miguel Ríos, Albano y Romina Power... *Olvídame y pega la vuelta*, una de las canciones más divertidas de cantar a dúo imitando a *Pimpinela*, *La, la, la* de Massiel, Eres tú de *Mocedades* (vamos, las eurovisivas del 68 y el 79). Y, cómo no, no podían faltar las folclóricas: Lola Flores, La Pantoja y Rocío Jurado... Ninguna canción tiene desperdicio. Cada una, además, va acompañada del *clip* original o, en su defecto, de la actuación en un programa de TV de la época. Vamos, este *SingStar Clásicos* es un auténtico incunable.

Un auténtico incunable de los videojuegos con temas del 68



El Fary. Sí, el «cara de chupar un limón» se hace un hueco en este SingStar con su popular canción El toro guapo.





No te resistas...

y pídeselo a Los Reyes. Este suculento pack te abrirá las puertas de la nueva generación y de un mundo de la canción aún por explorar, la SingStore. Incluye una PlayStation 3 de 80 GB de disco duro, una edición del juego SingStar Abba, otra edición de SingStar Vol. 3, un mando DualShock 3 y un par de micrófonos.

SINGSTAR POP HITS 40 PRINCIPALES

Se trata de un recopilatorio de los números 1 de la popular radiofórmula de los cinco últimos años. Si te gusta el pop español, este es tu SingStar. 29,99 € (juego)

SINGSTAR OPERACIÓN TRIUNFO

Canta por Bisbal, Chenoa, Beth, Soraya... Triunfitos de distintas ediciones son los protagonistas de esta edición SingStar. Lo mejor, rememorar aquellas actuaciones en directo de OT. 29,99 € (juego).

SINGSTAR CANCIONES DISNEY

Unas 20 canciones con sus respectivos vídeos originales de las pelis de Disney: La Bella Durmiente, El Rey León, Toy Story... 29,99 €, 59,99 € (juego + micros).

PLAYSTATION EYE. Si tienes esta cámara de PS3 le sacarás mucho más partido a tu SingStar. Hazte fotos, graba tus actuaciones y súbelas a la Comunidad SingStar, como estos dos chicos que parecen pasarlo bomba.

LAS MÁS DESCARGADAS

No hay quien le quite el puesto a El Canto, sigue ocupando el nº1 de canciones más descargadas en la SingStore...

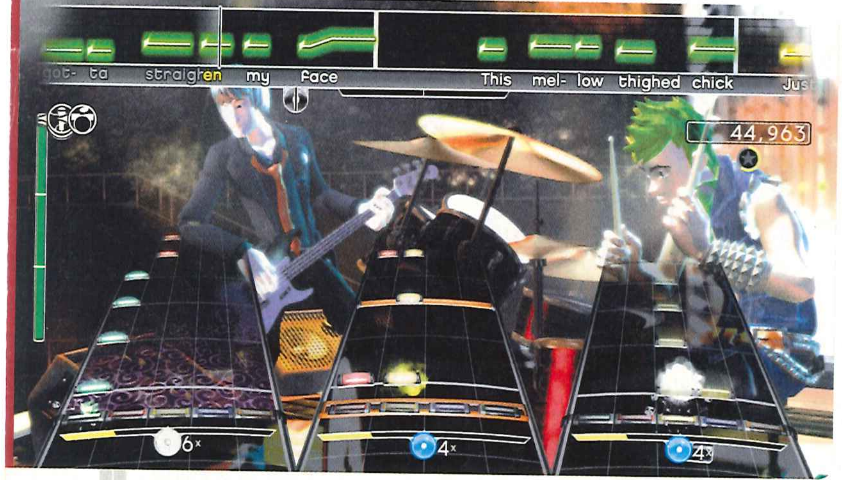
1. BESOS
2. SIN TI NO SOY NADA
3. SIN MIEDO A NADA
4. NO DUDARÍA
5. EL UNIVERSO SOBRE MÍ

ROCKBAND



PACKS ROCK BAND. Rock Band está disponible para PS2 y PS3 en diferentes packs. Juego: 39,95 € (PS2) y 69,95 € (PS3); Guitarra, batería y micro: 139,95 € (PS2 y PS3); guitarra: 79,95 € (PS2 y PS3); batería: 89,95 € (PS2 y PS3).





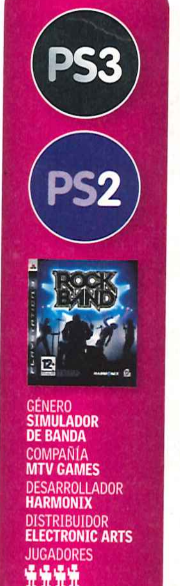




« Wireless. Sí, la guitarra que se incluye en los diferentes packs de Rock Band es inalámbrica, por fin.

PS3

PS2



GÉNERO **SIMULADOR DE BANDA**
COMPAÑÍA **MTV GAMES**
DESARROLLADOR **HARMONIX**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES
P.V.P. RECOMENDADO **139,95 € (PACK INSTRUMENTOS)**
12+

ROCK BAND

LITROS DE ROCK RECORRERÁN TUS VENAS DE TARDE EN TARDE Y HASTA EL AMANECER

Para aquellos talluditos que soñaron tocar en una banda de *rock*, para los acneicos de esta *rockandrolera* sociedad que ensordecen a su padres con tocar en un grupo a pie de garaje, para las nenas que ansían ser las *Bangles* del siglo XXI... para todos ellos está creado este juego compuesto de batería, guitarra y micro. Cada instrumento, obviamente, ofrece su propia mecánica de juego, inspiradas todas ellas en la jugabilidad *bemani*, es decir, que deberás seguir las indicaciones que aparecen en pantalla para hacer sonar correctamente la canción escogida. El catálogo de *singles* es amplio, con más de 40 temas, entre los que destaca grandes éxitos como *Gimme Shelter* de *Rolling Stones*, *Train Kept A Rollin* de *Aerosmith*, *Blitzkrieg Bop* de *The Ramones*... Si te resulta escaso, con la versión de **PS3** puedes descargarte discos completos de *The Cars, Doolittle, The Pixies*... Y desde el 18 de diciembre estará a la venta *AC/DC Rock Band* (29,95 €): un recopilatorio de los mejores temas de la banda, algunos del último álbum *Black Ice*.

Disponible ya AC/DC Rock Band, un recopilatorio de grandes éxitos

LO NUEVO EN LA STORE

Estas son las últimas incorporaciones para que puedas descargarlas y tocarlas:

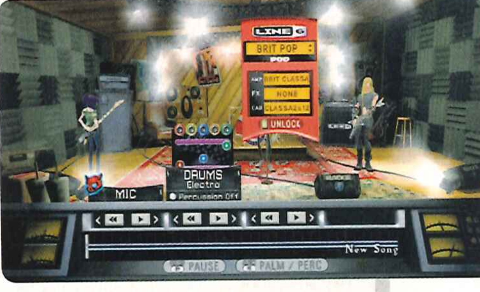
1. HAY POCO ROCK N ROLL
2. READY, SET, GO!
3. ÁLBUM: THE BEST OF THE WHO
4. ARE YOU DEAD YET?
5. TEMPTED







PACKS GH WORLD TOUR. Puedes hacerte con con él de tres maneras diferentes: un superpack con juego, batería, micro y guitarra por 209,95 € (PS3) y 189,95 € (PS2); en pack con juego y guitarra, 109,90 € (PS3) y 89,95 € (PS2); o el juego por 69,95 € (PS3) y 39,95 € (PS2).







PS3

PS2



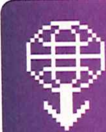


GÉNERO
SIMULADOR DE BANDA
COMPAÑÍA
ACTIVISION
DESARROLLADOR
NEVERSOFT
DISTRIBUIDOR
ACTIVISION
JUGADORES
PVP RECOMENDADO
209,99 € (PACK COMPLETO PS3)
12+

GUITAR HERO WORLD TOUR

YA NO SÓLO QUERRÁS RASCAR LAS CUERDAS DE TU GUITARRA...

Con el lema «yo nací para estar en un conjunto...», como versa una de las canciones de *Pereza*, *GH* da un paso más en su licencia para convertirla en un simulador de banda. Evidentemente *Rock Band* y ***GH World Tour*** tienen muchas cosas en común, pero también otras muchas que los diferencian. ¿Cuál es el mejor? Eso va en gustos... El juego de **Activision** contiene un total de 86 canciones pertenecientes a grupos dispares, desde *Radio Futura* a Jimi Hendrix, *Ozzy*... con la posibilidad de descargarte nuevos temas de la *PS Store*. En cuanto a los instrumentos (batería, micro y guitarra), son algo mejores que los de EA, y ofrece un modo Carrera en Solitario para cada uno de los miembros de una banda. Además, incluye un editor donde podrás crear tus propias canciones y subirlas a *GHTunes*... ¿Las desventajas? Pues haberlas, las hay. Y es que en la modalidad Carrera por Bandas no puedes salvar a tu compañero, el «metepatas». Limitando así la jugabilidad del multijugador, ya que si uno falla, arrastrará a todo el grupo.



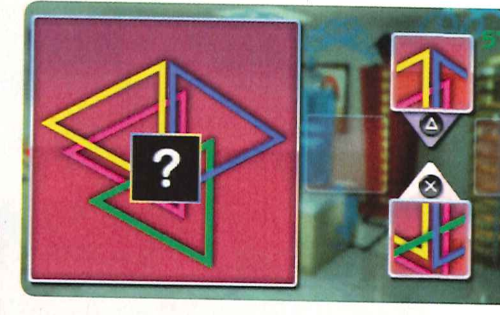
DE SHOPPING

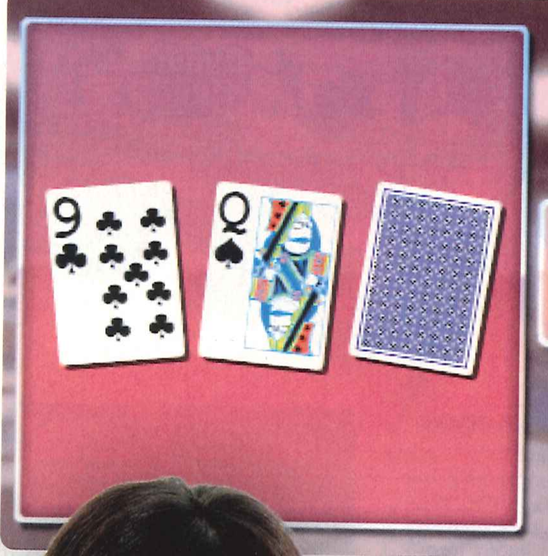
Además de descargarte temas de grupos afamados, puedes tocar los singles creados por otros usuarios, y gratis... ¡es el nuevo MySpace! Lo nuevo es:

1. 1979
2. ANOTHER WAY TO DIE
3. THE EVERLASTING GAZE
4. G.L.O.W.
5. SUPERNATURAL...

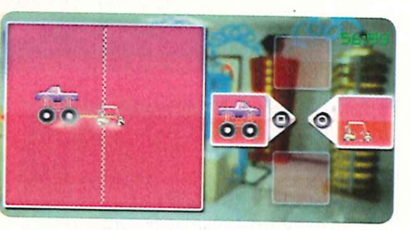


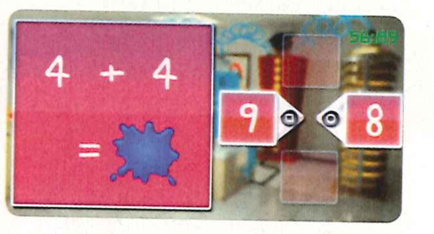
¡Aumenta tu poder mental con divertidos ejercicios!

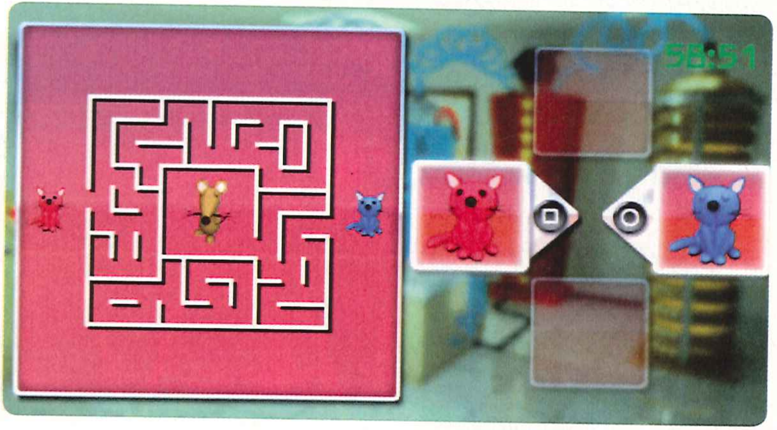














BUZZ! CEREBROS EN ACCIÓN

MANTÉN DESPIERTA TU SESERA RESOLVIENDO PUZZLES, HACIENDO SUMAS...

No es un concurso de preguntas y respuestas, si no un entrenador de cerebros. No sirve para nada que seas el más cultureta, aquí lo importante es mantener despierta tu sesera. Y es que, inspirándose en juegos como *Brain Training* de la NDS, ***Cerebros En Acción*** te ofrece una serie de ejercicios capaces de rejuvenecer tu mente. Observación, Memoria, Análisis y Cálculo son los entrenamientos; así pues, deberás superar pruebas del tipo de emparejar figuras, reconocer siluetas, juegos de cartas, rompecabezas, resolver laberintos, hacer sumas y restas... Y diariamente podrás someterte a un sencillo y divertido examen para comprobar tus mejoras. Más allá de ser un «gimnasio» de cerebros es un entretenido pasatiempos ideal para hacer más amenos los trayectos en bus o metro. Como detalle, el juego incluye la opción Batallas Cerebrales donde podrás competir contra 6 amigos con una sola **PSP**. Aunque, sinceramente, es como hacer un crucigrama con tu pareja: discutirás y le quitarás de mala manera la **PSP**. Así que, si no quieres tener una crisis, juega solo.

PSP



GÉNERO
GIMNASIO DE CEREBROS
COMPAÑÍA
SONY C.E.
DESARROLLADOR
RELENTLESS SOFT.
DISTRIBUIDOR
SONY C.E.
JUGADORES
X6
ON-LINE
NO
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO/CAST.
CONECTIVIDAD
PS2-PS3 **NO**
GRABAR PARTIDA
336 KB
P.V.P. RECOMENDADO
29,95 €
buzzthegame.com
3+

EVALUACIÓN
Infinidad de desafíos de cálculo, observación, análisis y memoria para entrenar tu mente. Sencillo de jugar y muy entretenido para amenizar tus trayectos en bus.

8,1



Edición Especial. El Buzz! definitivo tenía que ser para PS3, pues te permite descargar de la PS Store packs de preguntas. Esta edición incluye una versión extendida del juego original (con nuevas opciones), 1.000 preguntas extras, incluidos los concursos National Geographic Safari y Videojuegos, y cuatro pulsadores inalámbricos.

79,99 €

BUZZ! ESCUELA DE TALENTOS. 5.000 preguntas adaptadas al temario del curso de Primaria. Ideal para que los chavales repasen lo que han dado en clase mientras juegan con PS2. 39,99 € (juego), 59,99 € (juego + buzzers).

BUZZ! CARRERAS LOCAS. Sin ser de preguntas y respuestas, sino de carreras de coches, se convierte en el Buzz! perfecto para los peques de la casa. Compite contra 7 amigos en 30 disparatados circuitos. Para PS2. 19,99 (juego), 39,99 (juego+buzzers).

BUZZ! CONCURSO DE BOLSILLO. Esta edición para PSP incluye 5.000 preguntas sobre cine, música, deportes... y opciones multijugador (Pásalo, Compartir Juego y Presentador). 29,99 €.

BUZZ! POP MUSIC 40 PRINCIPALES También para PS2, este concurso de música pop aborda más de 5.000 preguntas sobre los artistas y éxitos de las dos últimas décadas, con vídeos y fragmentos musicales originales. 39,99 € (juego) y 59,99 € (juego + pulsadores buzz).

DESCARGAS BUZZ!

En la PS Store están disponibles estos packs para ser descargados por 4,99 € y así completar Buzz! El Multiconcurso de PS3.

1. PELÍCULAS DE TERROR
2. CONCURSO DE COMEDIAS
3. CIENCIA-FICCIÓN
4. CULTURA ESPAÑOLA
5. VIDEOJUEGOS
6. NATIONAL GEOGRAPHIC











» **Lista de singles.** El juego incluye un total de 35 canciones para cantar solo o en compañía de siete amigos.

SING IT

IMAGINA UN ESCENARIO SOLO PARA TI CANTANDO COMO HANNA MONTANA...

Con un extenso catálogo de canciones de Hanna Montana, *Camp Rock, High School Musical* y demás factoría humana de **Disney**, el juego mantendrá embelesadas a las adolescentes adictas a **Disney Channel**, pues cada tema va acompañado de vídeos originales. Seguro que a las *fans* de Miley Cyrus, Jordan, Aly & A.J. y compañía no les importa que *Sing it* no incluya ni un *single* en español, pero requiere mucha más práctica de lo habitual en un *karaoke* (ya sabes que uno de los requisitos es pronunciar todas las palabras correctamente y no inventártelas...). Y es que, la mecánica es la misma que en un *SingStar* (alcanzar el tono que aparece indicado en pantalla). Además, tiene en común algunos modos como cantar Solo, en *Versus* o Dueto. Pero se han añadido otros como Concierto en el que podrás seleccionar unas 5 canciones para cantar en directo; al terminar, la puntuación se obtendrá de la media de todas las que hayas cantado. Y en la opción *Sing it Pro* recibirás lecciones de canto, donde ensayarás técnicas de afinación, precisión y respiración.

En el modo Sing it Pro ensayarás técnicas de afinación, precisión y respiración







PS3 PS2

GÉNERO **KARAOKE**
COMPAÑÍA **DISNEY**
DESARROLLADOR **DISNEY INT. ST.**
DISTRIBUIDOR **ATARI**
JUGADORES **x8**
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO/CAST.**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 € (JUEGO + MICROS) - PS3**
59,95 € (JUEGO + MICROS) - PS2
disneyvideogames.es
3+

EVALUACIÓN
Si eres seguidor@ de las series Disney (HSM, Hannah Montana y Camp Rock), te chiflará; si no, búscate otro karaoke para tu PlayStation.

8,2



HIGH SCHOOL MUSICAL 3 DANCE!

SÓLO NECESITAS RITMO Y GANAS DE MOVER EL ESQUELETO PARA BAILAR COMO TROY, GABRIELLA, CHAD...





Hacía tiempo que no jugábamos con un juego de baile y, aunque es cierto que *Dance Factory* redondeó el género con la posibilidad de cargar tus propias canciones, éste nos ha dejado un buen regustillo... así que, no quiero imaginar los que se hayan visto las tres pelis de *HSM*. La mecánica es la de pisar sobre la alfombrilla las flechas que aparecen en pantalla en el momento correcto, ponerle un poquito de ritmo al cuerpo y dejarte llevar por la música. Enseguida, y con un poquito de práctica, te verás realizando coreografías similares a las del largometraje. Así, dependiendo de la canción que escojas, te trasladarás al escenario original del filme; por ejemplo, *Now or never* la bailarás en la cancha de baloncesto, *What time is it?* en el insti... Además, puedes hacer un divertido *test* para averiguar con qué *Wildcat* te identificas más.



PS2

GÉNERO
¡A BAILAR!
COMPAÑÍA
DISNEY
DESARROLLADOR
DISNEY INT. ST.
DISTRIBUIDOR
ATARI
JUGADORES
ON-LINE
NO
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO/CAST.
SELECTOR 50/60 HZ
NO
MEMORY CARD
566 KB
P.V.P. RECOMENDADO
29,95 € (JUEGO)
49,95 € (JUEGO + ALFOMBRILLA)
disneyvideogames.es
3+



EVALUACIÓN
Entre que es el único juego de baile en estos momentos y que está inspirado en HSC, será un bestseller.

8,4

SING IT: HIGH SCHOOL MUSICAL 3 FIN DE CURSO

CONVIÉRTETE EN UN WILDCAT Y CANTA LAS CANCIONES DE LAS TRES PELIS

Salvo que sólo incluye canciones de las tres películas de *High School Musical*, y no un recopilatorio de musicales **Disney**, se puede decir que este *Sing it* es una réplica en cuanto a modos de juego. Así pues, si antes que *Camp Rock* y *Hannah Montana*, la serie de Troy, Gabriella, Taylor y Cía. ocupa tu primer lugar de preferencias, hazte con esta entrega. Y es que, aunque *Sing it Disney* ofrece un repertorio más amplio que este *Sing it* en cuestión, de *HSM* solamente incluye siete temas de la primera y segunda película. Sin embargo, ***Sing it HSM 3 Fin de Curso*** contiene las 20 canciones más emblemáticas aparecidas en la saga cinematográfica, incluida la tercera parte. Más un regalito: *No dejes de soñar*, cantada por la cantautora Conchita (Nada que perder, uno de sus grandes éxitos). Asimismo, todos los *singles* van acompañados de sus secuencias correspondientes extraídas de los largos originales, por lo que también podrás revivir las aventuras y desventuras de los *Wildcats*.





PS3 PS2



GÉNERO
KARAOKE
COMPAÑÍA
DISNEY
DESARROLLADOR
DISNEY INT. ST.
DISTRIBUIDOR
ATARI
JUGADORES
x8
ON-LINE
NO
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO/CAST.
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE
NO
P.V.P. RECOMENDADO
69,95 € (JUEGO + MICROS) - PS3
59,95 € (JUEGO + MICROS) - PS2
disneyvideogames.es
3+

EVALUACIÓN
Similar al Sing it Disney, sólo que monotemático de HSM. Así que, sólo apto para fans muy fans de la saga.

8,0



EYETOY PLAY POMPOM PARTY

FORMA TU EQUIPO DE CHEERLEADERS PARA ANIMAR LAS CENAS NAVIDEÑAS



Hay *cheerleaders* de todo tipo, las que animan los partidos de baloncesto, de *rugby*... y todas tienen en común que realizan espectaculares coreografías. ¿Quieres ser una de ellas? Pues este juego es como una Escuela de Animadora. Ponte delante de la cámara *EyeToy* y te verás en la pantalla del televisor, donde irán apareciendo objetos hacia los que deberás dirigir los pompones que sujetas. Cuando veas panderetas agítalos, cuando se dibuje un corazón, siluetéalo... sin olvidar mantener el ritmo de la canción que esté sonando en ese momento (hay un total de 25). Lo mejor, el *multiplayer* para hasta 4 animadoras.



PS2

GÉNERO **SIMULADOR DE ANIMADORA**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
DESARROLLADOR **LONDON STUDIO**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES
P.V.P. RECOMENDADO **19,99 € Y 39,99 €**
3+





PACK. Puedes hacerte con EyeToy Play PomPom Party sólo con los pompones por 19,99 € o en un completo pack que incluye juego, pompones y cámara EyeToy para tu PS2 por 39,99 €.

EYETOY PLAY HERO

EMPUÑA LA ESPADA Y CONVIÉRTETE EN UN RICARDO CORAZÓN DE LEÓN



PS2

GÉNERO **SIMULADOR DE ESPADACHÍN**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
DESARROLLADOR **LONDON STUDIO**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES
P.V.P. RECOMENDADO **19,99 € Y 39,99 €**
3+

Será que soy niña, pero me parece más divertido y mejor hecho el *PomPom Party*... pero es innegable que a qué niño no le gusta empuñar una espada y convertirse en caballero de la Mesa Redonda. De mecánica similar a todos los títulos *EyeToy*, salvo con la excepción de que el jugador no aparece en la pantalla del televisor, el juego detectará todos los movimientos que realices con el arma. Hay un total de 20 escenarios en los que se te propondrán distintos desafíos: desde evitar que unos bandidos se lleven los caballos de la cuadra a golpear los pedruscos que los aledaños te lancen, además de derrotar gigantescas criaturas y cabalgar a lomos de tu corcel. En el modo multijugador, un amigo te podrá ayudar por turnos en las tareas de caballero de la corte.







A lomos de tu corcel. Agita la espada durante el tiempo indicado en la parte izquierda de la pantalla para que el caballo cabalgue.

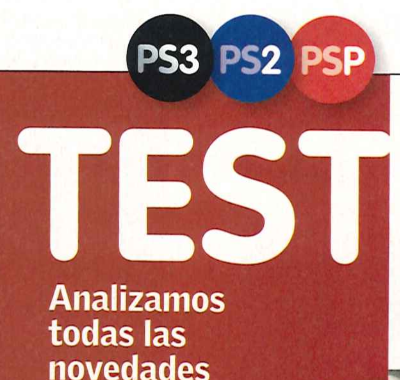


PACK. Si ya tienes una cámara EyeToy podrás comprarte sólo el juego junto con la espada por 19,99 €. Pero si no la tienes, está disponible un pack que incluye juego, espada y cámara EyeToy por 39,99 €.



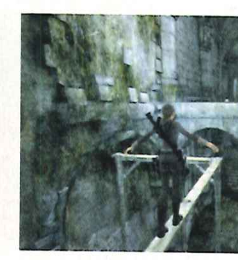
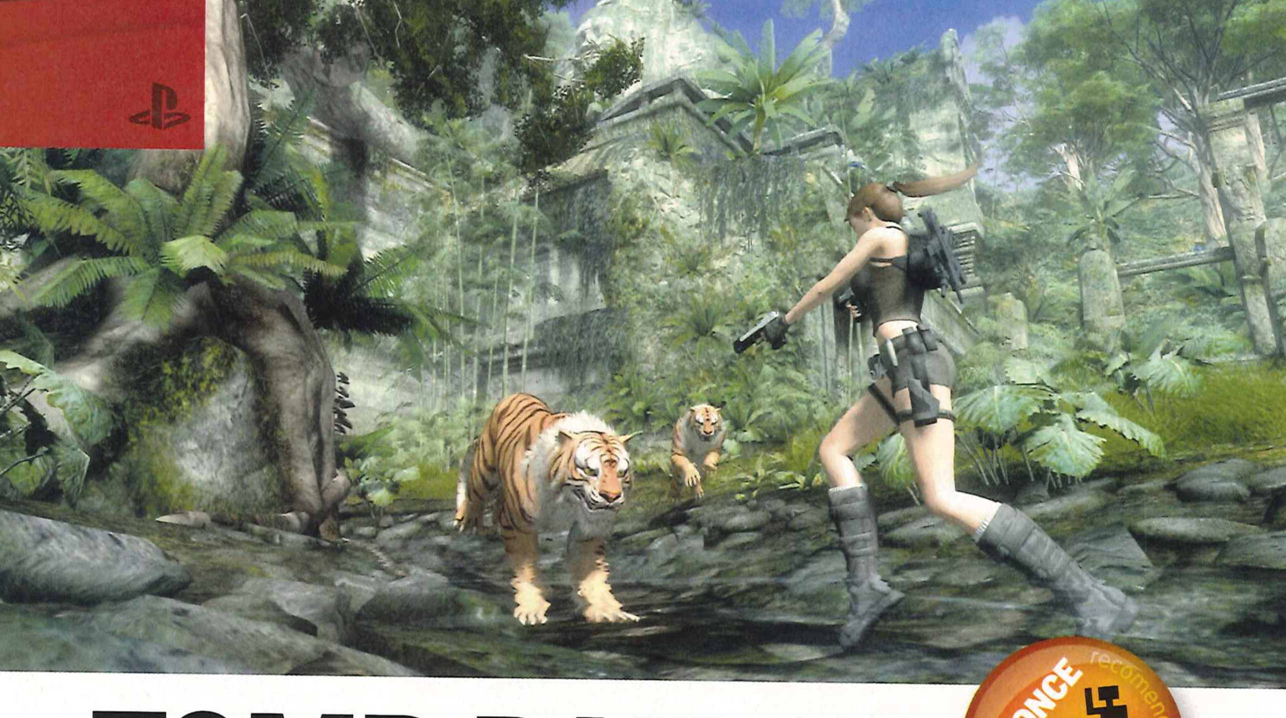


PLAYSTATION® Network
Hasta 60 jugadores online gratis
Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm
EYES
STING
SHARP
PACK EXCLUSIVO
PS3
+
LittleBigPlanet
+
RESISTANCE2
por 439,95€
solo en
GAME
Tu especialista en videojuegos
ATENCIÓN:
LO DESCONOCIDO
TE MATARÁ
En la guerra para salvar el mundo, todo hombre es necesario.
Resistance 2, únete a la resistencia. Sólo para PlayStation®3.
resistance-game.com
RESISTANCE 2
18+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3

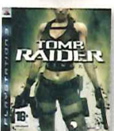










GÉNERO **AVENTURA/ PLATAFORMAS**
COMPAÑÍA **EIDOS**
DESARROLLADOR **CRYSTAL DYNAMICS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
www.tombraider.com
16+

TOMB RAIDER UNDERWORLD

BRONCE recomendado PlayStation

Una aventura de nueva generación




LLEVAR DE LA MANO un icono como es Lara Croft hasta una nueva generación de consolas no es tarea fácil, sólo hay que recordar el desafortunado estreno de la heroína en **PlayStation 2** con *El Ángel De La Oscuridad*. Afortunadamente, los programadores de **Crystal Dynamics**, que ya han demostrado su saber hacer en dos ocasiones anteriores (con *TR Legend* revitalizaron la saga y con *Anniversary* crearon un excelente *remake* de la primera entrega) han sabido realizar esta transición de forma bastante acertada ofreciendo al público el que es, sin duda, el mejor capítulo de toda la serie. Veamos por qué.

Para este nuevo capítulo, los creadores han tomado la decisión de hacer una especie de compendio de lo mejor que se ha podido ver en toda la saga, respetando el espíritu de la misma en todo momento.

Reinventando a la señorita Croft

La mezcla de lo viejo y lo nuevo puede apreciarse, sin ir más lejos, en el argumento, que enlaza los hechos del primer *Tomb Raider* (refrescados en nuestra memoria gracias al reciente *remake* ya mencionado) con los de la entrega *Legend*. De esta manera, el pasado de Lara vuelve a llamar a su puerta y el impresionante nivel de prólogo en la casa de la arqueóloga, esta vez en pleno incendio, deja bien a las claras que el jugador encontrará mil y un guiños a la saga.

La elección de las localizaciones que visitará la protagonista también ha sido siempre un punto importante, casi crítico, que acaba afectando en gran medida a la jugabilidad del juego. Y en este sentido los programadores también han decidido apostar por lo más clásico, lo que el jugador de *Tomb Raider* siempre ha reclamado. Templos sumergidos o escondidos entre la frondosidad de una selva, catacumbas, arquitectura milenaria... Salvo un par de niveles, todos los escenarios de ***Tomb Raider Underworld*** van por este camino. Lo que sí que ha cambiado son sus dimensiones, la escala a lo que está diseñado todo. La grandiosidad de estas construcciones hace que el jugador quede francamente impresionado, y que constituya un aliciente en sí mismo el hecho de avanzar para encontrar otro de estos bellos escenarios

La genialidad en este apartado va de la mano con lo que ocurre con el ›





UNCHARTED: E.T.D.D. Una estupenda versión masculina de Lara, con los mismos saltos pero mucha más acción.





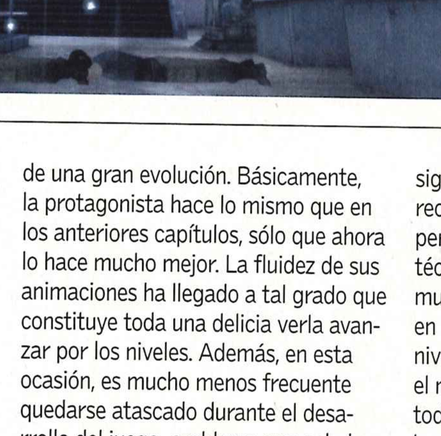








LARA SE RENUEVA. La protagonista del juego cuenta con algunos nuevos movimientos en esta entrega. Podrá, por ejemplo, disparar a los enemigos cuando se encuentra colgada de un saliente, o coger un objeto para después lanzarlo o emplearlo para avanzar. Además, contará con nuevos ataques cuerpo a cuerpo con los que incapacitar a los enemigos.

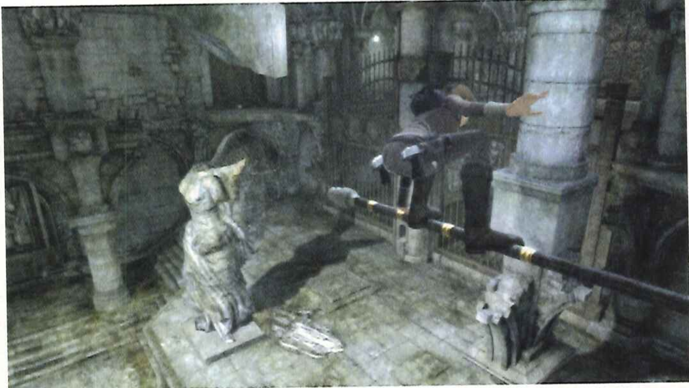




diseño de los niveles. La evolución de Lara por los mismos es a la vez laboriosa (como siempre ha sucedido en esta saga) e infinitamente gratificante. Aunque en realidad el juego es de lo más lineal, nunca tendrás la sensación de que estás siguiendo un camino marcado por los desarrolladores, sino que sentirás que eres tú mismo el que está eligiendo tu destino. Además, todas las plataformas, salientes, columnas y demás elementos del escenario por los que Lara irá avanzando están creados de tal manera que no parecen un simple pegote colocado ahí a propósito, sino que da la sensación de que forman parte del decorado.

Por supuesto, en esta nueva aventura, Lara cuenta con habilidades que nunca antes había tenido, aunque no se trata de una gran evolución. Básicamente, la protagonista hace lo mismo que en los anteriores capítulos, sólo que ahora lo hace mucho mejor. La fluidez de sus animaciones ha llegado a tal grado que constituye toda una delicia verla avanzar por los niveles. Además, en esta ocasión, es mucho menos frecuente quedarse atascado durante el desarrollo del juego, problema que echaba para atrás a muchos jugadores potenciales. Los desarrolladores de **Crystal Dynamics** han incluido un útil sistema de pistas accesible a través del menú que en todo momento te indicará el siguiente paso a realizar. No tienes que recurrir a él si no quieres, claro está, pero siempre viene bien. En el apartado técnico, ***Tomb Raider Underworld*** es mucho más brillante de lo que parece en un comienzo. Y es que el primer nivel, ambientado en unas ruinas bajo el mar Mediterráneo, no muestra del todo las excelencias del juego. No será hasta el segundo, localizado en las selvas de Tailandia, cuando puedas apreciar la belleza del escenario, el grado de detalle con el que está recreada la arquitectura y la naturaleza, y lo bien integrada que está Lara en la misma.

Las localizaciones del juego son las mejor recreadas y más bellas de toda la saga Tomb Raider



Elige la ropa. Antes de comenzar cada uno de los niveles podrás elegir entre varios atuendos para la exploradora, normalmente uno más «ligerito» que otro.



Especie en extinción. Varios son los animales que intentarán acabar con Lara en su viaje. Si no quieres matarlos, siempre podrás emplear la pistola de dardos tranquilizantes.



Bajo el agua. Lara tendrá que sumergirse en más de una ocasión para poder avanzar. Afortunadamente, cuenta con un completo equipo para hacerlo.













ESCENARIOS DE LUJO. Unas ruinas sumergidas bajo el mar Mediterráneo a las que Lara tendrá que acceder nadando, un templo hindú perdido en la mitad de la selva tailandesa o una construcción precolombina en Méjico son sólo algunas de las impresionantes localizaciones que Lara tendrá que visitar en su periplo por encontrar un nuevo artefacto.

Puede no ser el juego más espectacular del mercado, pero hay que reconocer que en este sentido los programadores han hecho los deberes.

Vistos todos los aspectos positivos, llega la hora de hacer lo propio con los negativos, que también existen. La perfecta combinación de plataformas, aventura y exploración que propone el juego se ve interrumpida por unos combates de lo más sosos, algo que se viene repitiendo desde los orígenes de la saga y que en esta entrega no ha mejorado mucho, aunque afortunadamente no son muy frecuentes. Además, la cámara no es infalible, y en más de una ocasión no mostrará lo que debiera. Pero al final, de cualquier manera, el balance es más que positivo para el debut de Lara en **PS3**.

evaluación



La mezcla de exploración y plataformas es la más conseguida de toda la saga. Avanzar por los niveles salto a salto es una experiencia única.



Si buscas una revolución en el concepto de juego que la saga ha ido ofreciendo, aquí no la encontrarás. Los combates son tan limitados como siempre.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Destacan sobremanera los bellos escenarios. Son como postales en movimiento tridimensional.	La banda sonora orquestada se mezcla con unos geniales efectos de sonido y voces.	El sistema de control se ha refinado aún más hasta hacerlo casi infalible para todo el mundo.	La verdad es que no es muy largo, no te costará más de ocho horas finalizarlo por completo.	Nada de nada, se trata de un juego para un solo jugador. Ni siquiera descarga de contenido.	Se ha hecho un buen uso de las capacidades técnicas de la consola en el apartado gráfico.	Si eres un fan de la saga no puedes dejar pasar el capítulo más completo y divertido.
9,1	9,2	9,1	8,1	-	8,7	9,0

HISTORIA DE LA SAGA TOMB RAIDER

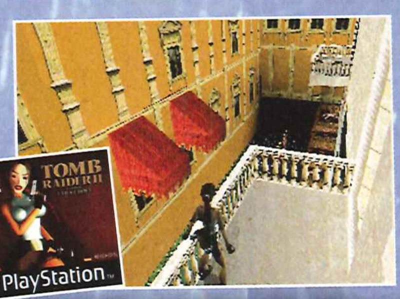
CONOCE CÓMO FUERON TODOS LOS CAPÍTULOS DE LA EXITOSA SAGA QUE AHORA CULMINA CON TR UNDERWORLD



« Así era Lara en sus orígenes. Como ves, la evolución ha sido muy grande. Del estilo cómic se ha pasado a otro mucho más realista.

TOMB RAIDER
1996 / PSONE

A finales del año 1996 apareció en todo el globo la primera entrega de esta saga. Siendo uno de los primeros juegos que utilizaban con maestría las tres dimensiones, y gracias a su carismática protagonista, se alzó pronto con el trono de aquellas navidades.

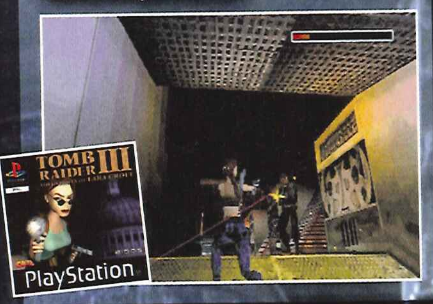


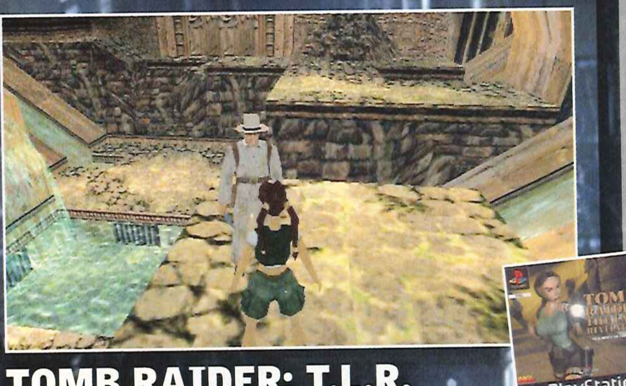
TOMB RAIDER II
1997 / PSONE

Tras el arrollador éxito del juego original, los desarrolladores de **Core** no tardaron mucho en preparar la secuela. En esta ocasión, la joven debía recuperar la daga de *Xian*, poderosa reliquia anhelada por muchos. La aventura comenzaba en la Gran Muralla China y añadía la posibilidad de manejar vehículos y realizar nuevas acrobacias.

TOMB RAIDER III: A.O.L.C.
1998 / PSONE

India, Londres, el Sur del Pacífico, La Antártida o Nevada (más concretamente la mítica Área 51) son los nuevos escenarios por los que transcurre la acción en este tercer capítulo. Pocas innovaciones en el desarrollo, pero muchas más armas, vehículos e incluso nuevos atuendos para Lara.





TOMB RAIDER: T.L.R.
1999 / PSONE

La cuarta entrega de *Tomb Raider* se desarrollaba en su totalidad en Egipto. Lara debía luchar contra el tiempo para encontrar los artefactos necesarios que impedirían al malvado dios Set dominar la Tierra. La mayor novedad residía en su desarrollo no lineal, que permitía al jugador elegir el nivel en cada momento.

TOMB RAIDER CHRONICLES
2000 / PSONE

Lara ha muerto. Así de sorprendente se presentaba la quinta entrega de la saga, última en aparecer para la 32 *bits* de **Sony**. Y es que se trataba de una especie de colección de varias aventuras no conectadas entre sí, que iban desde la infancia de Lara, cuando estaba siendo entrenada por su mentor, hasta la última que experimentó, justo antes de su supuesta muerte. Esta tenía lugar dentro de un edificio futurista.

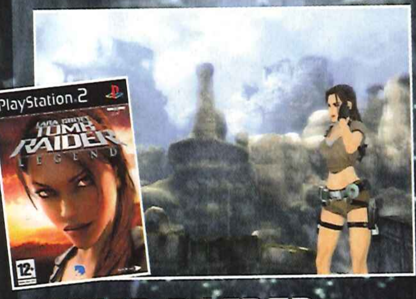


« **Los cuatro capítulos que componían su despedida en PSone, suponían cuatro experiencias totalmente diferentes entre sí.**



TOMB RAIDER: E.A.D.L.O.
2003 / PS2

Tras casi tres años de desarrollo, durante el cual hubo infinidad de problemas entre las filas de **Core Design**, la heroína debutó en **PlayStation 2** con un título que pretendía dotar de un estilo más adulto y oscuro a la saga, pero que no convenció a casi nadie a causa de un sistema de control deficiente y muchos fallos en su desarrollo.



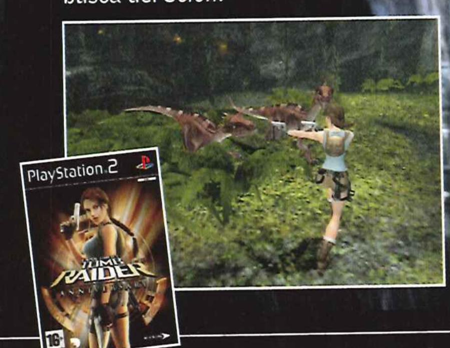
TOMB RAIDER LEGEND
2006 / PS2/PSP

Un punto de inflexión en la saga, al cambiar **Eidos** de programadores para la misma. **Crystal Dynamics** sustituye a **Core Design** y el relevo le sienta fenomenal a la arqueóloga, que ve cómo la jugabilidad de este título alcanza cotas nunca antes vistas, así como la espectacularidad gráfica.



TOMB RAIDER ANNIVERSARY
2007 / PS2/PSP

Los responsables de la franquicia decidieron crear un *remake* de la primera entrega para celebrar los diez años de vida de la saga. Gráficos actualizados y nuevos movimientos para Lara, que visitaba los mismos entornos, entre ellos una especie de «Mundo Perdido», en busca del *Scion*.



TOMB RAIDER UNDERWORLD
2008 / PS3/PS2

Lara debuta en la nueva generación con un título espectacular, pero sin olvidar su clásica jugabilidad. Su nueva aventura la lleva de Tailandia a Méjico, pasando por el Mediterráneo, en busca de respuestas sobre la desaparición de su madre y la muerte de su padre mientras busca el martillo de Thor.







Un combinado de ataques. Elika y el príncipe pueden aunar esfuerzos. Ella con su magia y él blandiendo la espada, su guantelete, con un ataque acrobático o contraatacando. Se pueden encadenar los ataques siguiendo el tempo adecuado con resultados muy espectaculares.



Superficie deslizante. Entre los elementos plataformeros de Prince Of Persia, encontramos una serie de superficies deslizantes. Varían sus texturas y diseños, pero el resultado es el mismo.



Vista panorámica. Los diseñadores del juego han utilizado el motor gráfico para ofrecernos algunas vistas de ensueño. Si la acción te lo permite, párate unos segundos y disfruta del paisaje.



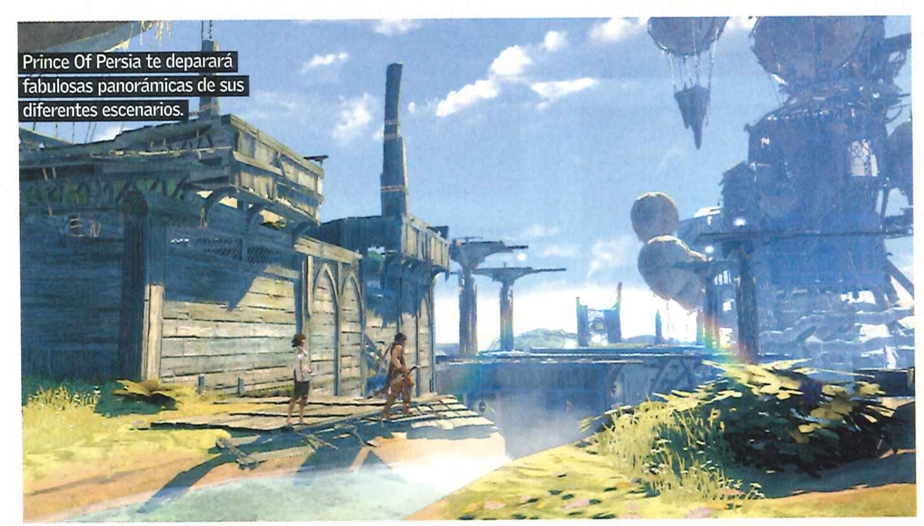


NUEVOS SKINS. ¿Te imaginas a Altair en Prince Of Persia? Pues ya puedes hacer tu sueño realidad. Es uno de los contenidos descargables del juego en PlayStation Network. Además, al terminar la aventura podrás acceder a una nueva indumentaria para Elika. En la imagen de la izquierda la puedes ver vestida como Jade de Beyond Good And Evil.









Prince Of Persia te deparará fabulosas panorámicas de sus diferentes escenarios.



Muere otro día. A pesar del carácter jocoso y altanero del príncipe, Elika le trata muy bien. Si te quedas corto en un salto, la imagen perderá color y ella te rescatará de caer al abismo. También puedes utilizarla para ejecutar dobles saltos y así evitar lo anterior, si la distancia es la apropiada. En los combates siempre estará al quite.

PRINCE OF PERSIA

Plataformas en dibujos animados

BRONCE recomendado PlayStation

PS3



DESPUÉS DE JUGAR con *Prince Of Persia* me han venido a la mente dos referencias. Por un lado, la majestuosidad de los paisajes de *Assassin's Creed* y, por otro, la posibilidad de hacer florecer la vida en zonas yermas por la oscuridad como en *Okami*.

Sin embargo, ***Prince Of Persia*** no me ha maravillado visualmente tanto como la aventura de Altair, ni me ha desbordado por su profundidad de juego como hizo la obra de la extinta **Clover Studio**. La nueva entrega del príncipe se queda en un término medio, con un sobresaliente al borde de la genialidad.

El trabajo realizado por los diseñadores es formidable. El cruce de *cel shading* con el motor gráfico de *Assassin's Creed* le otorga un estilo único. Los personajes se desenvuelven con soltura en este mundo.

Elika y el príncipe pueden combinar sus ataques para luchar de forma más efectiva contra sus enemigos

Combatir las sombras

La verdad es que el inicio es prometedor. Hasta los combates revelan que **UbiSoft Montreal** se ha tomado su trabajo muy en serio. Se acabaron aquellas peleas en las que el control te podía traicionar. De hecho es uno de los mejores aspectos del juego. En ***Prince Of Persia*** la mayoría de los enfrentamientos los disputarán el príncipe y Elika. Un mano a mano en el que la chica aporta sus ataques mágicos y su descarado acompañante la fuerza bruta. Bueno, el protagonista es capaz de lanzar ataques con su espada, con el guantelete y con un movimiento acrobático que, dependiendo del enemigo y de la posición, puede variar en su ejecución.

El caso es que este sistema permite al jugador mezclar los diferentes tipos de ataque, incluyendo la combinación de magia y espada. Pero el juego nunca caerá en la tentación de aporrear los botones a diestro y siniestro. Será necesario aprender y dejarse llevar por la cadencia adecuada para combinar la contundencia del príncipe con los sortilegios de Elika. Hasta doce golpes pueden concatenarse obteniendo resultados dignos de un *ballet* clásico.

Además, cada tipo de enemigo requerirá de una estrategia diferente, sobre todo en lo que se refiere a los jefes finales. Al Soldado, por ejemplo, habrá un momento en que será necesario empujarle hasta un recinto en el que quedará atrapado por unas rejas.

Sin embargo, todo esto que suena tan bien sobre el papel, una vez llevado a la práctica nos deja algo vacíos.

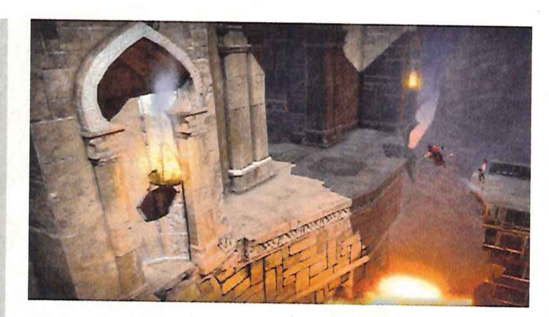
GÉNERO
AVENTURA/ACCIÓN
COMPAÑÍA
UBISOFT
DESARROLLADOR
UBISOFT MONTREAL
DISTRIBUIDOR
UBISOFT
JUGADORES
1
ON-LINE
NO
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-CAST.
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720 p**
INSTALABLE
SÍ (1.607 MB)
P.V.P. RECOMENDADO
69,95 €
princeofpersiagame.com
12+

la alternativa



ASSASSIN'S CREED. Saltos y espadazos en las Cruzadas.


Los poderes de Elika están representados por cuatro colores diferentes: azul, verde, naranja y amarillo.



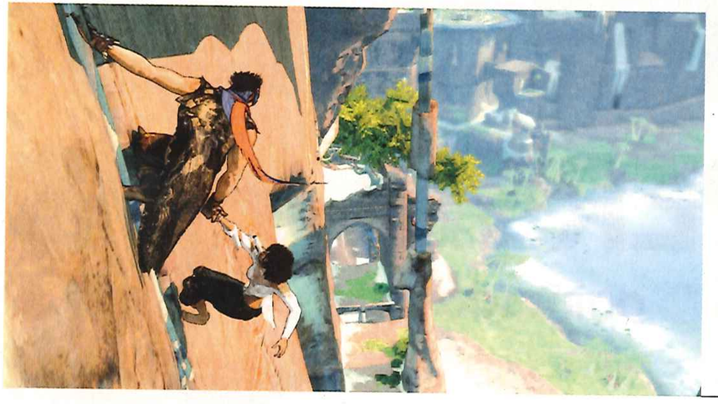


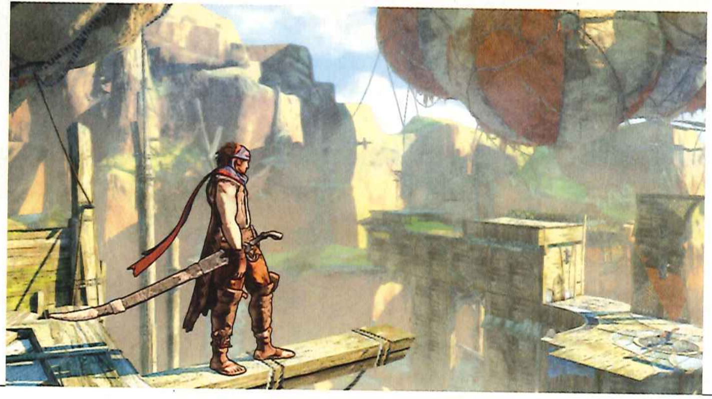
SENDEROS DE LUZ. Los escenarios de Prince Of Persia pueden confundir tu sentido de la orientación. Después de corretear por los muros y saltar como un loco, si te sientes perdido, pide ayuda a Elika. Primero selecciona tu destino en el mapa, al que puedes acceder con Select, y después pulsa el botón Triángulo para que Elika te indique el camino. Lo hará con una estela de luz.



Semillas de Luz. Al limpiar una zona surgirán unas semillas. Recoge un número determinado para activar uno a uno los 4 poderes de Elika.







¿Por qué? Pues porque mientras el príncipe se desplaza sorteando obstáculos en un escenario, acabará enfrentándose con numerosos enemigos que no aportan nada. Al principio, sirven para practicar y aprender a «pillarle» el ritmo a los combates, pero después no aportan mucho, resultan combates de trámite bastante repetitivos.

Sigue la luz

Cada vez que Elika consigue sanar una nueva zona, aparecerán una serie de semillas de luz. Estas bolitas luminosas servirán para activar cada uno de los cuatro poderes de la chica. Eso sí, siempre que hayáis recolectado el número necesario para cada uno de ellos. Es uno de esos elementos que agradecerán los amantes de los porcentajes: si quieres completar el 100% del juego no podrás dejarte un rincón sin explorar.

Pero todos estos elementos que sumados parecen dar una profundidad de juego al más puro estilo *hardcore gamer* no han sido explotados al máximo. Más bien, **UbiSoft Montreal** ha preferido no arriesgar y dejar que su obra pueda ser degustada por el mayor número de aficionados posibles, independientemente de su bagaje como jugadores. Un claro ejemplo es que Elika te marcará siempre el camino a seguir. Desde aquí no queremos criticar semejante decisión, pero sí se podría haber dado opción, con varios niveles de dificultad, para que veteranos y noveles disfrutaran plenamente de este bello *Prince Of Persia*.

Cuando Elika sana una zona, el escenario cobra color y se llena de vida por todas partes

evaluación



El apartado gráfico de Prince Of Persia es una maravilla. Es el gran salto respecto a anteriores entregas. También se han mejorado bastante los combates.



Que la princesa te rescate en todo momento, que te guíe y otras ayudas, está muy bien, pero hace que el juego sea más plano por ser menos exigente.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Espectaculares paisajes por los que merece la pena perderse unos segundos. Es una preciosidad de juego.	Una banda sonora muy adecuada. Sin llegar a sobresalir en ningún momento, es perfecta.	La apuesta por llegar a todo tipo de público deja algunos aspectos deslucidos. Correcta sin brillar.	En unas 10 ó 12 horas puedes dejar el mundo sano y salvo. Si buscas el 100% será más largo.	Prince Of Persia no tiene ningún modo de juego On-line, pero sí hay descargas interesantes.	El nivel gráfico del juego es de los que llaman la atención y donde más se nota que es de PS3.	Si te gustaron los anteriores Prince Of Persia, éste te va a gustar, aunque sea algo más blando.
9,2	8,5	8,9	8,0	7,0	8,8	9,0



eu.playstation.com

PLAYSTATION®Network

Un mundo de infinitas posibilidades. Entra gratis* en PSN.

Para vivir una experiencia aún mejor, entra en PLAYSTATION®Network, una comunidad exclusiva para usuarios de PS3, donde podrás jugar online con gente de todo el mundo, descargarte demos o conectarte a la nueva comunidad HOME, de forma gratuita.

Además, ahora podrás comprar directamente tus juegos favoritos online en PlayStation Store: diseña una estrategia para fulminar alienígenas en "Savage Moon", personaliza tu "Buzz!" con múltiples descargas de PSN, desfógate lanzando por los aires al vigilante de la playa más famoso en "PAIN" o comprueba la perfecta combinación entre la jugabilidad más tradicional con el modo online más frenético en Crash Commando.

*Necesitarás banda ancha para navegar correctamente.

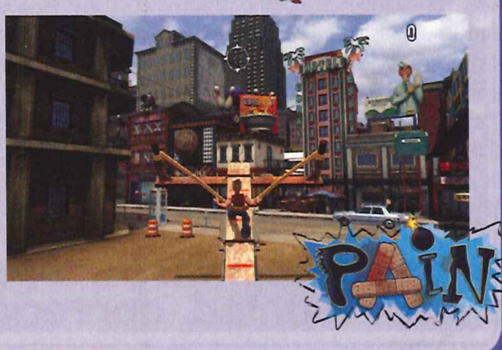
Próximamente disponible:



Ahora disponibles:







PLAYSTATION 3

PLAYSTATION 3

TEST

NEED FOR SPEED
UNDERCOVER

Dentro y fuera de la ley

PS3





GÉNERO **CONDUCCIÓN**
COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS**
PROGRAMADOR **EA BLACKBOX**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES **x8**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
INSTALABLE **SÍ (758 MB)**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720P**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95€**
www.needforspeed.com

12+

la alternativa



MIDNIGHT CLUB: L.A.
Otra reciente oferta en el género de la conducción, con Los Ángeles de escenario.

UN AÑO MÁS, otra campaña navideña y de nuevo un *Need For Speed* que llevarse a casa. Ya van unos cuantos títulos de esta saga desde que **Electronic Arts** la convirtiera en una de sus gallinas de los huevos de oro. Desde entonces, la gigantesca compañía ha ido tratando de variar la fórmula en cada edición para adaptarse a los tiempos que corren en cada momento, y con este último capítulo ha roto completamente con el anterior (de hecho, el desarrollo de ambos ha sido casi paralelo, con dos equipos de programación diferentes tirando por derroteros dispares). Por lo tanto, si hace más o menos un año, en estas mismas páginas de la revista hablábamos, con *NFS Pro Street* a punto de salir a la calle, de competiciones reales en circuitos cerrados y de una representación más o menos fidedigna del mundo de la alta competición, ahora tenemos que hablar de todo lo contrario. ***Need For Speed Undercover*** se desarrolla en una idílica zona compuesta por varias localizaciones, que van desde una ambientación industrial hasta un bello puerto deportivo, pasando por un área montañosa. Todas ellas unidas por carreteras, y todas ellas completamente abiertas a nuestra exploración. Sí, el recorrido libre entre carrera y carrera regresa a la saga de **Electronic Arts**, aunque sólo sirva para contemplar los paisajes y comprobar cuál es la máxima velocidad que alcanza nuestro bólido. Y es que, en esta nueva entrega, las cosas se han simplificado mucho, quizás demasiado. De esta manera, para acceder a cada una de las pruebas no tendrás que conducir hasta ellas, sólo con pulsar un botón accederás a la más cercana. Como comprobarás, el entorno es poco más que un escenario para las andanzas del protagonista de la historia, un poli infiltrado en una banda de delincuentes que se mueve entre ambos lados de la legalidad.

Aventuras en la ciudad

Como ya sabrás, con este ***NFS Undercover*** los programadores han intentado desarrollar un sucesor espiritual de aquel *NFS Most Wanted* que tanto gustó al público en general. Para ello, han recuperado una de las mecánicas más alabadas de éste: las persecuciones de la policía. En cualquier momento

El juego recoge el espíritu de Need For Speed Most Wanted, aparecido hace tres años

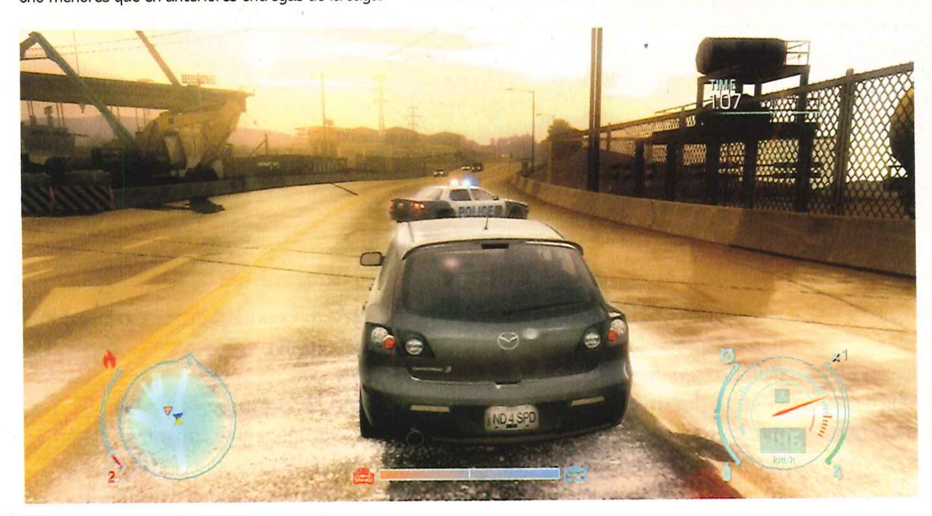


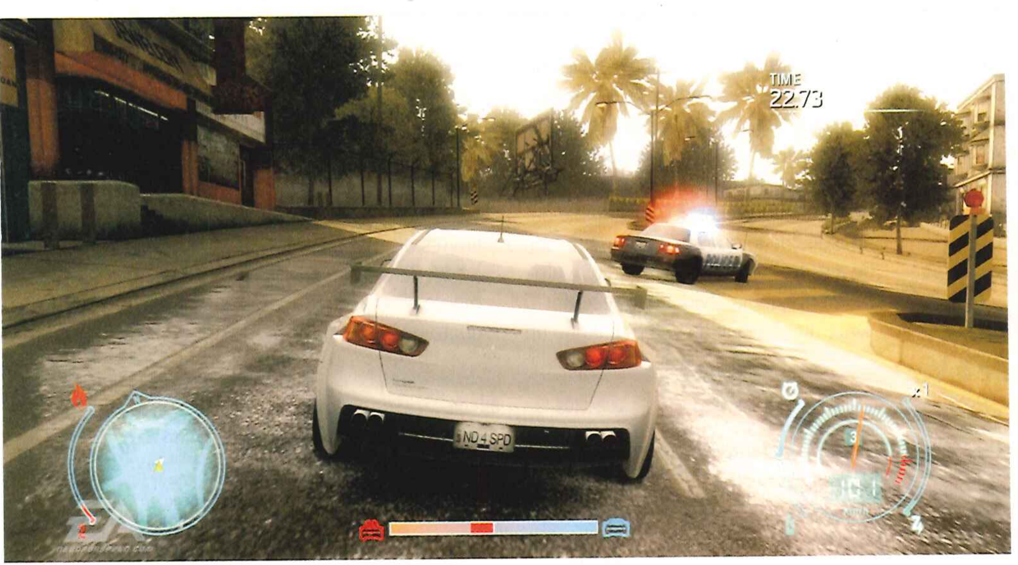
Carreteras. Las persecuciones en las autopistas, así como las carreras que se desarrollan en ellas, son las más intensas y divertidas gracias a una mayor presencia de tráfico real.





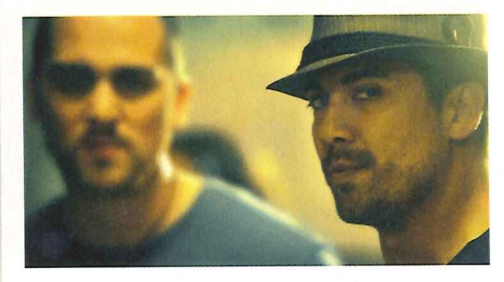
Tuneados. Las posibilidades de Tuning son mucho menores que en anteriores entregas de la saga.





Policía. Como en la vida real, a medida que vayas infringiendo el código de circulación, la presión de la policía irá aumentando. Cuando esté muy alta, dará comienzo una persecución en la que la pasma pondrá todos los medios a su alcance para lograr detenerte.









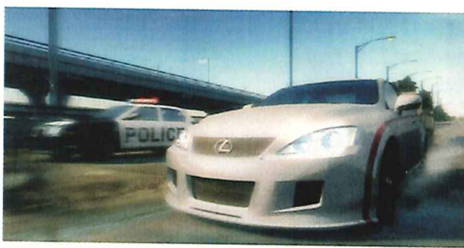


Un juego con historia. Las tramas policíacas regresan a la saga Need For Speed. En esta ocasión, el protagonista es un joven policía que es reclutado por una bella agente federal para que se introduzca en una banda de ladrones de coches a gran escala. Por el camino conocerá a más personajes pertenecientes a los bajos fondos de la ciudad, algunos de ellos interpretados por caras conocidas del cine y la televisión. Las escenas de vídeo se intercalan con la acción.





ESTRENA COCHE. Y es que el nuevo lanzamiento de la marca japonesa Nissan, el 350Z, ha aparecido en Need For Speed Undercover antes que en los concesionarios. Junto a él, un amplio catálogo de los mejores deportivos de todo el planeta y de distintas épocas. Para todos los gustos.







› podrá empezar la caza, y despistarles empleando cualquier medio a tu alcance sigue siendo tan divertido como era hace tres años. También existen misiones de destrucción de la propiedad, igualmente atractivas, y otras en las que deberás robar una serie de vehículos y llevarlos a buen puerto. Sin duda, la jugabilidad de este título está muy por encima de la media gracias a estos elementos y a otros como el irreal (pero eficiente) sistema de control, el diseño de los trazados (completamente ideados para que alcances grandes velocidades y no tengas que preocuparte demasiado por utilizar el freno) y el impresionante catálogo de deportivos a tu disposición (además, no pasará mucho tiempo hasta que consigas un coche con entidad, cosa que no ocurre en la mayoría de los juegos). Un desarrollo previsible, pero muy variado, lleno de momentos emocionantes y unas modalidades multijugador a través de la red igualmente atractivas (destaca la de ladrones contra policías, en la que dos grupos de jugadores rivales se dedican a perseguirse a toda velocidad) acaban por redondear el apartado jugable de un videojuego que supone todo un soplo de aire fresco en un mercado que últimamente había olvidado lo reconfortante que supone de vez en cuando un *arcade* de conducción puro y duro como los de antaño.

El motor gráfico empleado no gestiona con soltura los elementos en pantalla

Ahora, lo malo...

Y es que, igual que alabamos la jugabilidad de esta producción, no podemos pasar por alto las deficiencias que muestra en su apartado técnico. A pesar de que el modelado, tanto de los vehículos como de la ciudad en sí, es más que correcto, el motor empleado no gestiona con fluidez todos los elementos que aparecen en pantalla y el resultado es un *frame rate* muy inestable, que en ocasiones alcanza unos límites dramáticos. No es que arruine el juego, pero sí que influye muy negativamente en el acabado final de un producto que merecía mejor trato. ‹‹

evaluación



Como arcade de conducción que es, NFS Undercover resulta de lo más divertido e intenso que hemos tenido la oportunidad de jugar últimamente.

No entendemos cómo los programadores de Electronic Arts siguen sin aprovechar las capacidades técnicas de la consola, con tres entregas de la saga ya aparecidas para ella.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Buen diseño de coches y escenarios, pero el motor gráfico no está a la altura del resto del juego.	Una banda sonora licenciada llena de temas potentes. Perfectos efectos de sonido.	El control es deliciosamente irreal y el desarrollo está lleno de pruebas emocionantes.	Cuenta con un número bastante elevado de pruebas, así como muchos vehículos que obtener.	A pesar de que sólo pueden participar ocho jugadores, los modos son muy divertidos.	Es una lástima que el motor gráfico del juego no aproveche todo lo que PS3 puede dar.	Si obvias sus fallos técnicos, te encontrarás con un juego divertido bastante duradero.
8,0	9,0	9,1	8,9	8,7	8,1	8,7





ESTUCHE TRANSPARENTE PSP2
PROTEGE AL MÁXIMO TU CONSOLA



PSP 20 - PSP 25
MÁXIMA PROTECCIÓN Y DISEÑO ELEGANTE





TODO PARA TU PSP™

ECOPACK 10 EN 1
TODO LO ESENCIAL PARA TU CONSOLA



PACK BOLSAS 2 EN 1
INCLUYE UNA BOLSA DE NEOPRENO Y UNA RÍGIDA

BOLSAS DE DISEÑO EXCLUSIVO



y más modelos disponibles

PACK ESENCIAL 15 EN 1
TODO LO NECESARIO PARA TU CONSOLA



PACK CONEXION TOTAL 3 EN 1
CONECTA TU PSP2000



ALTAVOCES ESTÉREO
AUMENTA EL VOLUMEN DE TU CONSOLA



PACK DELUXE 20 EN 1
EL PACK MÁS COMPLETO PARA PSP2000



www.ardistel.com

Los combates a poca distancia se pueden iniciar en cualquier momento y no son más que una versión sofisticada de piedra-papel-tijera.



MORTAL KOMBAT VS. DC UNIVERSE

El regreso de los asnos sangrantes



GÉNERO **LUCHA 3D**
COMPAÑÍA **MIDWAY**
PROGRAMADOR **MIDWAY GAMES**
DISTRIBUIDOR **ATARI**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
INSTALABLE **SÍ (482 MB)**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720P**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95€**
www.worldscollide.com
16+

la alternativa



S. CALIBUR IV.
Con una mecánica más técnica, pero mucho menos carismático y visceral que este MK.

POR ALGUNA razón que se nos escapa, cuando se anunció que el nuevo *Mortal Kombat* iba a ser un *crossover* entre la mitología clásica de la serie y los personajes más célebres de la editorial norteamericana de cómic de superhéroes **DC**, los *fans* se echaron las manos a la cabeza. Posiblemente, son de la misma especie que los que se escandalizaron ante la perspectiva de un *Marvel Vs. Capcom* cuando se anunció, y muy rápido se tragaron las palabras. La cuestión es que la idea del universo *Mortal Kombat* colisionando con los superhéroes **DC** no sólo no resulta nada chirriante, sino que acaba teniendo todo el sentido del mundo.

Mortal Kombat, como serie de juegos de lucha netamente norteamericana, siempre se ha basado en la explotación y en beber de las zonas más oscuras de la infracultura sin el menor reparo: a diferencia de *Street Fighter*, protagonizada por idealizaciones *cartoon* de héroes de películas de aventuras y artes marciales orientales, *Mortal Kombat* está protagonizado por *ninjas* zombis, marines rubias, *cyborgs* chiflados y nigromantes interdimensionales. Es fauna de portada de bolsi-libro y un universo como el de **DC**, de superhombres en mallas, amazonas protofeministas y payasos psicópatas encaja como un guante en esa oda al subproducto bien entendida que es la saga *Mortal Kombat*.

Finish him!

La mecánica de ***Mortal Kombat Vs. DC Universe*** sigue fiel a los últimos *Mortal Kombat* en 3D que aparecieron para **PS2** y **PSP**: juegos con una ambientación poligonal y una aparente profundidad de campo (incluso con entornos con varios niveles y elementos destruibles, como está mandado en las muestras más recientes del género), pero un espíritu puramente 2D. Mucho menos técnico que competidores como *Soul Calibur* o *Tekken*, *Mortal Kombat* sigue siendo en esta última encarnación un juego de memorizar peliagudos *combos*, machacar botones y disfrutar del espectáculo.

Que nadie busque aquí ni una depurada inteligencia artificial al combatir contra la máquina, ni sofisticadas combinaciones de técnicas de lucha y defensa: ***Mortal Kombat Vs. DC Universe*** sigue fiel a la inmediatez y accesibilidad de la serie, y a dife-

Esta entrega sigue fiel a los resortes clásicos de la serie: sofisticación escasa y diversión inmediata



Caída libre. En una decisión que posiblemente será discutida por los aficionados a los juegos de lucha más técnicos, las caídas a distintos niveles de los escenarios se desarrollan en pequeños minijuegos.



Mortal Kombat (1992). El comienzo de todo. El origen del Mal. En Midway Arcade Treasures: Extended Play (PSP), en una versión con levísimos cambios respecto al original.



Mortal Kombat II (1993). La auténtica personalidad de la serie se forja con un estilo menos digitalizado, más artístico y humorístico. Búscalo como descargable en Playstation Store.



Mortal Kombat 3 (1995). Vuelve la digitalización de personajes y aparecen los escenarios con varios niveles. Está en Midway Arcade Treasures 2 (PS2) y MAT: Extended Play (PSP).




Mortal Kombat Trilogy (1996). Un festival para los amantes de los MK clásicos, con los luchadores de los tres primeros. Búscalo en su versión para PSone. Sí, es la única. Buena suerte.




Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero (1997). Primer e interesante abandono de la mecánica de lucha uno contra uno. Búscalo, como MK Trilogy, en versión PSone.



Mortal Kombat 4 (1997). El salto de la serie a las tres dimensiones, aunque la mecánica sigue siendo netamente 2D. Una vez más, tendrás que localizar la versión para PSone.



Mortal Kombat: Special Forces (2000). Otro plataformas de lucha al estilo Mythologies, pero de resultados lamentables. Si tienes valor, la versión PSone es la que tienes que buscar.




MK: Deadly Alliance (2002). La sobreexposición de la serie condujo a cierto agotamiento de la fórmula. Tras un pequeño descanso, Deadly Alliance renovó la serie y le dio su aspecto actual.



MK: Deception (2004). La confirmación definitiva de que el nuevo estilo de Mortal Kombat (entornos 3D para una jugabilidad 2D) había llegado para quedarse. Búscalo en PS2.



MK: Shaolin Monks (2005). Superior a Sub-Zero o Special Forces, esta aventura de acción para PS2 combina la intensidad de las peleas MK con un argumento inmerso en el universo de la serie.



MK: Unchained (2006). Esta versión de MK: Deception para PSP trae novedades respecto a su hermano mayor y es uno de los más completos juegos de lucha para la portátil.




MK: Armageddon (2006). Con 63 luchadores, prácticamente todos los que han aparecido en la saga, esta despedida de la serie en PS2 es un auténtico festival para los fans.

TODOS LOS KOMBATES DE PLAYSTATION

Más de quince años prácticamente ininterrumpidos avalan el éxito de una serie tan popular como polémica, que ha estado marcada desde su primera entrega por la violencia y una mecánica de juego única y discutida incluso dentro de los propios círculos de fans del género. Lo que te traemos aquí es un completo listado de todos los juegos de la serie que han salido para plataformas PlayStation. Algunos son más sencillos de conseguir hoy, otros menos, pero prácticamente toda la serie puede ser jugada en unos modelos u otros de PlayStation. Así que, como se suele decir, buena suerte. O mejor: Finish them!

El argumento de MK Vs. DC está fuera del canon oficial de Mortal Kombat

rencia de series como *Tekken* o *Virtua Fighter*, cualquier recién llegado, memorizando un puñado de *combos*, podrá ir progresando en el juego. Por supuesto, hay cierta sofisticación en los golpes especiales *Super Moves*, que correctamente ejecutados se convierten en *Pro Moves* y dan cierta profundidad al juego. Para practicarlos, nada mejor que el modo *Combo Challenge*, una especie de minijuego/sala de entrenamiento donde practicar los golpes para ponerlos más tarde en práctica. La complejidad de muchos de ellos es tal que este modo te puede llevar a tener ocupado durante horas.

Aún así, las auténticas intenciones del juego se detectan en las llaves que llevan las peleas a primer plano (una especie de minijuego de adivinación por turnos) o las peleas en plena caída kilométrica al vacío, espectáculos visuales donde entra en juego más la suerte y el machacar botones que la técnica o los reflejos.

El transcurso de la historia

El modo de juego principal de este ***Mortal Kombat Vs. DC Universe*** es el Historia, que puede ser narrado desde la perspectiva de los personajes de *Mortal Kombat* o desde los héroes de **DC**. Cada uno de ellos puede acabarse en un par de horas y cuentan la historia del enfrentamiento que da vida al argumento, escrita por el veterano Jimmy Palmiotti y por Justin Gray. A esta modalidad se suman las típicas torres en las que se controla a un solo luchador contra todos los demás personajes y, cómo no, el combate multijugador tanto local como On-line. Finalmente, el polémico tema de la sangre y la violencia: ***Mortal Kombat Vs. DC Universe*** es, sin duda, y dejando aparte las conversiones censuradas de los primeros títulos para las consolas domésticas de principios de los noventa, el juego menos agresivo de la serie. **DC** no iba a permitir que un resucitado interdimensional le sacara de cuajo la columna vertebral a *Superman*. El resultado, a pesar de que carece de los surtidores de sangre a los que estamos acostumbrados, tiene una contundencia nada desdeñable, y ***MK Vs. DC*** respeta el macarrismo icónico de la serie a pesar de todo. Los *fatalities*, eso sí, son más suaves de lo acostumbrado, aunque al territorio PAL ha llegado la versión íntegra, incluido ese maravilloso e inesperado disparo a bocajarro del Joker.

evaluación



La galería de personajes de uno y otro bando es extremadamente carismática, y sus golpes están a la altura. El sistema de lucha, en su extrema simplicidad, está ajustado al máximo.



La violencia no es comparable a otras entregas. Los nombres de los héroes están mal traducidos. ¡Y queremos un MK canónico de nueva generación, con sus sesenta y tantos mostrencos!

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Superiores incluso a lo esperado. Algún personaje, como el Joker, tiene animaciones exquisitas.	Oír una vez más «Finish him!» es un regalo para el fan. En todo lo demás, cumple sobradamente.	Su simplicidad puede ser su mayor virtud y su mayor defecto. A nosotros nos encanta.	Como en cualquier juego de lucha, lo que cuenta es el multijugador, y en este caso es notable.	Combates uno contra uno. Una pena que no tenga algún otro modo competitivo adicional.	Desde luego, no es un juego que rompa ninguna barrera tecnológica, pero qué importará eso a estas alturas.	Si eres fan de MK, olvida tus reparos: a pesar de la violencia descafeinada, te volverá loco.
8,0	8,0	8,5	8,5	8,0	7,5	8,5

singstar

¿Profesional?

¿Sexys?

¿Loco?

Saca el **singstar** que llevas dentro

Nuevo **SingStar Vol. 3 para PS3**. Con tus canciones preferidas de El Canto del Loco, La Quinta Estación, Pereza, Amaral y los artistas que más te gustan. Además como tienes acceso a SingStore, podrás bajarte más de 250 canciones de los mejores grupos nacionales e internacionales.

Y ahora también **Nuevo SingStar ABBA para PS2 y PS3**. Con las mejores canciones de la historia del grupo como Mamma Mia y Dancing Queen.





singstargame.com



PlayStation 2

PLAYSTATION 3

PSP

LOCOROCO 2

BRONCE recomendado PlayStation

DEMO JUGABLE En PlayStation Store





GÉNERO **PLATAFORMAS**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **JAPAN STUDIO**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES **x4**
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-**
GRABAR PARTIDA **160 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **29,95 €**
www.locoroco.com
3+





PATAPON. La misma filosofía minimalista 2D, pero con más ritmo e interesantes dosis de estrategia.

CUANDO tienes en tus manos algo bien hecho puede que te guste o puede que no, pero normalmente no queda más remedio que admitir su calidad. Eso es lo que ocurrió con *LocoRoco* y exactamente lo mismo que sucede ahora con su secuela.

LocoRoco 2 continúa explotando el filón que hizo famoso a su antecesor. El logrado diseño de personajes y escenarios es una joya dentro del videojuego. Ahora hay que sumarle la aparición de nuevas criaturas y mundos dentro del planeta de los *LocoRoco*. Cada uno de estos mundos tiene una personalidad marcada, ya sea por los colores predominantes o por sus singulares habitantes. En cualquier caso, para aquellos que se perdieran la primera entrega, les haremos un breve resumen de los acontecimientos. Los *Moja*, una malvada raza alienígena, han compuesto una canción que absorbe la vida. Allá por donde pasan dejan flores marchitas y escenarios de colores apagados. Tu misión consistirá, una vez más, en poner a salvo a los *LocoRoco*. Para los que no lo sepan, los únicos controles que vas a manejar son los botones L, R y Círculo. Con los dos primeros inclinas el plano del horizonte a izquierda o derecha para que tu *LocoRoco* se deslice a un lado u otro de la pantalla. Si quieres hacerle saltar tendrás que pulsar simultáneamente L y R. Con el Círculo conseguirás que los diferentes bichitos que has ido sumando a tu *LocoRoco* (a lo *Katamari*) se separen o se unan.

Novedades

En el control es donde se produce una de las principales novedades. Si estás en el agua y usas Círculo, tu personajillo se hundirá y podrás inspeccionar misteriosos mundos subacuáticos. Además, este botón también servirá para seguir el ritmo cada vez que actives una zona con notas musicales. Si marcas el ritmo correctamente sobre las notas que aparecen en pantalla, serás recompensado con notas musicales de colores. También se han añadido nuevos artilugios, como la posibilidad de introducirse en rocas que eliminarán los obstáculos que encuentres por el camino. Y, por supuesto, criaturas hasta ahora desconocidas en el mundo de los simpaticones *LocoRoco*.

Como con la primera parte, el diseño infantil puede conducir a engaño. Lo que a simple vista puede parecer un juego accesible a cualquiera, es capaz de convertirse en un hueso duro de roer si la intención es recoger a los veinte *LocoRocos* que hay escondidos en cada nivel. Completar el 100% del juego es una auténtica locura, un reto al alcance de pocos. Si lo que quieres es zambullirte ocasionalmente, también vas a disfrutar. Cuidado con la banda sonora, si los cantos al estilo de «Alvin y las ardillas» no son lo tuyo, te puede dar dolor de cabeza. Por lo demás, es uno de los mejores títulos para **PSP**.

LocoRoco 2 presenta una mecánica infalible y un diseño minimalista con mucha personalidad



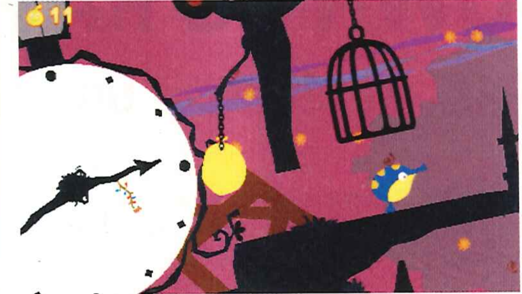






Mundos subacuáticos. Las adorables criaturillas de este planeta van a mojarse de verdad en esta segunda entrega. Si en los niveles acuáticos mantienes pulsado el botón Círculo, tu LocoRoco se sumergirá y se dejará regir por las leyes físicas imperantes bajo el agua. Ten mucho cuidado con las bolas de pinchos, peces con espinas y otros enemigos por el estilo.











« La casa Mui-Mui. Como en el primer LocoRoco, estos pequeños seres estarán esparcidos por todo el planeta. Lo mismo ocurre con los materiales que encontrarás para ampliar la casa Mui-Mui. Podrás construir muebles y añadir nuevas habitaciones para que quepan más Mui-Muis.

evaluación



LocoRoco 2 continúa explotando un concepto que se adapta como un guante al espíritu portátil de PSP. El minimalismo gráfico, el cuidado diseño, la música, el sencillo argumento, los secretos, todo se conjuga para dar forma a un gran título.

A pesar de que Japan Studio ha hecho los deberes y nos presenta una segunda entrega cargada de novedades, el efecto sorpresa del primero ya no está presente y le ha quitado el halo de originalidad. Además, la banda sonora repite un poco.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
Increíble trabajo que vuelve a dar en el clavo con un diseño limpio, efectivo y muy variado.	Las amables vocecillas de los LocoRocos están bien. La música es simpática, pero puede llegar a cansar.	Japan Studio le da una vuelta de tuerca a la mecánica de la primera entrega. Ideal como portátil.	Conseguir todos los LocoRocos es una misión de superjugón. Te va a costar un riñón completarlo.	LocoRoco 2 cuenta con 6 minijuegos ad hoc. Uno de ellos permite hasta 4 jugadores a la vez.	Si te enamoraste de la primera entrega, no vas a poder resistirte a la segunda parte.
9,0	8,7	9,0	8,2	8,3	9,0

Si disfrutas en la tele con la WWE, prepárate para vivir de primera mano la intensidad de sus combates.



WWE SMACKDOWN VS RAW 2009

El espectáculo es ahora un juego



GÉNERO **LUCHA**
COMPAÑÍA **THQ**
PROGRAMADOR **YUKE'S**
DISTRIBUIDOR **THQ**
JUGADORES **x4**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
INSTALABLE **SÍ (3.227 MB)**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080P**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95€**
www.thq-games.com/es
16+



la alternativa



WWE SMACKDOWN VS RAW 2008.
La anterior entrega ofrece diversión a un precio reducido.

EL WRESTLING vive una nueva época dorada en nuestro país. Al éxito de los programas de la *WWE* en televisión se suma la popularidad de sus juegos, que ofrecen cotas de realismo inéditas gracias a la potencia de **PlayStation 3**. Y así lo demuestra este título, que gira en torno a la modalidad más «peliculera» de la lucha libre: con todas las rencillas, los piques y las rimbombantes presentaciones.

La tercera entrega de *Smackdown VS. Raw* mantiene el estilo de sus predecesores, pero con notables mejoras. De entrada, el modo 24/7 ha sido sustituido por *Road to Wrestlemania*, que abarca una modalidad de historia donde controlamos a personajes como John Cena o Undertaker. En este modo, el jugador podrá seguir un guión tan teatral como el de los programas, con una serie de desafíos para avanzar en el argumento. La fidelidad es tal que se incluyen las secuencias de burla de cada luchador. No son un añadido para intimidar al rival, sino que también mejoran la potencia y dan paso a golpes especiales.

También hay modos como *Royal Rumble, Inferno* (con un cuadrilátero en llamas), la Celda, Carrera... Cada uno con sus propias normas, lo que garantiza diversión durante semanas.

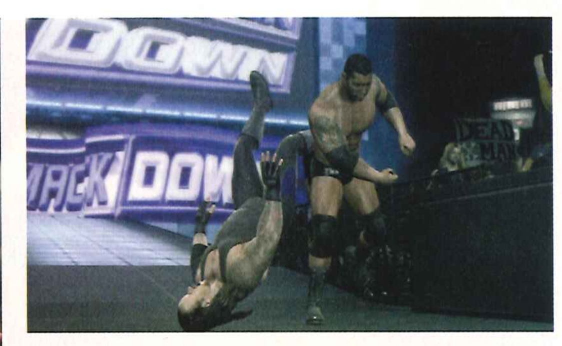
Todas las estrellas de la WWE

El juego cuenta con un plantel de 60 luchadores a disposición del usuario: tenemos a carismáticos como Triple H, Randy Orton, Rey Misterio, Batista, John Cena, el Gran Khalí, Edge, Undertaker, Jericho... Y, cómo no, un buen plantel de divas. Cada uno de estos personajes ha sido recreado con todo detalle, tanto en su apariencia como en el comportamiento, incluso en la reacción del público hacia ellos. Ahora las llaves son más fáciles de ejecutar por medio de la utilización del *stick* derecho. Es un método sencillo para efectuar los golpes, si bien a la larga se termina echando en falta un control bastante más variado.

El juego cuenta con todas las estrellas del momento, pero también con aquellas que diseñes con el completo editor del juego. Con él es posible crear un personaje con rasgos físicos inéditos, movimientos exclusivos, remates... Son más de 500 posibilidades las que ofrece uno de los mejores editores ideado para un juego de lucha.

Este *WWE* cuenta además con muchas opciones en solitario, pero la diversión también se aplica a los combates entre varios jugadores o al modo On-line. Así que, en conjunto, esta entrega es el mejor juego de lucha libre en el mercado... pese a que le quedan detalles por pulir: las animaciones no son todo lo fluidas que debieran, y la cámara falla en varias ocasiones. Con todo, son detalles menores para un título que va a encantar a cualquier aficionado.

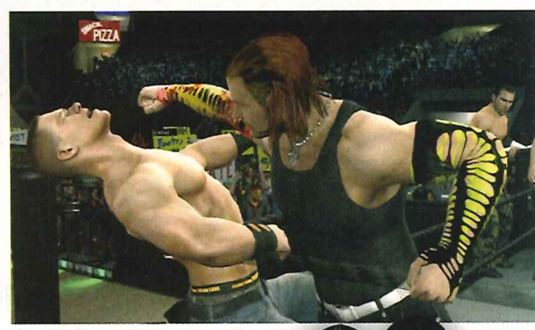






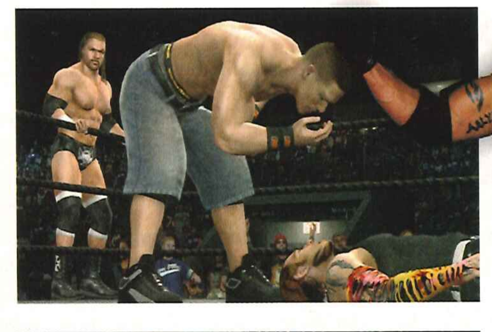
El nuevo modo Inferno sube la emoción al rodear el cuadrilátero de peligrosas llamas.





LO TUYO ES PURO TEATRO... El juego no sólo funciona de maravilla como simulador de lucha libre, sino que también sabe reflejar el componente más teatral de la WWE. No falta el juego sucio (podemos machacar al árbitro), la burla del rival caído o las viejas rencillas.







GUANTAZOS MUY AUTÉNTICOS.

En WWE Smackdown Vs. Raw 2009 se ha mejorado de forma notable el modelado de todos los personajes, así como sus texturas. Si a esto se une que cada luchador cuenta con todos sus rasgos característicos (burlas, muecas, vítores...), la experiencia es casi idéntica a vivir un combate real de la WWE.

evaluación



Es como convertirse en uno de los luchadores del programa de televisión, con toda la espectacularidad de los personajes de la WWE. Tiene gran variedad de modos de juego y es el título ideal para los fans del género.



Tiene ciertas carencias técnicas que desentonan con la espectacularidad de personajes y escenarios. El sistema de control peca de repetitivo. Se echan en falta voces en castellano como en la televisión.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Se ha puesto especial cuidado en reproducir con fidelidad a los luchadores de la WWE.	Voces en inglés y las canciones características de las estrellas que aparecen en el juego.	Resulta sencillo realizar cualquiera de las llaves por medio del stick derecho.	Multitud de modos de juego para un jugador y mucha diversión On-line, o entre amigos.	Además de la posibilidad de librar combates On-line, comparar estadísticas y rankings.	El juego saca buen partido a la vibración, instalación, y a todas las funciones On-line.	Un título tan divertido y espectacular como los auténticos combates de la WWE.
8,4	8,0	8,5	8,7	8,3	8,0	8,5

TEST

Cada dragón posee poderes diferentes. Spyro: fuego, hielo, roca y electricidad. Veneno: ponzoña, ciclón, grito de sirena y golpe de sombra.

PS3

SPYRO LA FUERZA DEL DRAGÓN

El poder de dos te atrapará




GÉNERO **AVENTURA/ACCIÓN**
COMPAÑÍA **SIERRA ENT.**
DESARROLLADOR **ETRANGES LIBELLULES**
DISTRIBUIDOR **VIVENDI**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO/CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **49,95 €**
www.vivendi.com



la alternativa



R&C: ARMADOS HASTA LOS DIENTES. Es el rey mezclando aventura, plataformas y acción. Y a precio Platinum.

LA TRILOGÍA llega a su fin de la mejor forma que podría hacerlo... en la nueva generación de consolas. Sin compararla con la versión de **PS2**, porque sale perdiendo en todos los aspectos (sobre todo gráficamente), ***La Fuerza Del Dragón*** alcanza las cotas de madurez que se merece la mascota alada de **Vivendi**. Le hemos visto crecer, ya no es un pipiolo dragón al que sólo le faltaba lucir acné en **PSone** allá por 1998, si no que es un dragón hecho y derecho. Con todos sus poderes a punto, vuela a la perfección y sin límite de tiempo, y no teme a ningún enemigo sea cual sea su tamaño. Y es que, nada más comenzar la aventura, el jugador deberá hacer frente a un gigantesco monstruo de fuego. Nada difícil de derrotar una vez que descubras sus rutinas de ataque. Además contarás con la ayuda de Veneno, otro dragón al que podrás controlar simultáneamente pulsando L2. Ambos poseen poderes totalmente diferentes, por lo que dependiendo del desafío que se te presente deberás manejar a uno u otro. Así, Spyro cuenta con su aliento de fuego y hielo, se transforma en roca y es capaz de producir electricidad para activar ciertas palancas. Sin embargo, Veneno puede ejecutar golpes de escorpión para atacar a sus rivales, también posee grito de sirena, golpe de sombra y ciclón para, por ejemplo, hacer sonar un «cuerno de viento» que abrirá la puerta que te conducirá a un nuevo nivel. Juntos deberán luchar contra el reinado del caos del malvado Maestro Oscuro, que aspira a gobernar la tierra bajo el poder de las sombras.

La mecánica de juego es la misma que lució desde *Un Nuevo Comienzo* (2006), pues mezcla elementos de aventura, acción y plataformas. La gran diferencia se halla en su apartado gráfico donde luce un *engine* mucho más suave, con más colorido y que ofrece unos entornos bastante más abiertos, aunque a veces peca de cierto *popping*.

Lo mejor, sin duda, es la posibilidad de jugar con un amigo la aventura principal, cada uno controlando a un dragón. No sólo porque jugar con alguien siempre resulta más divertido, sino porque hay ciertas misiones que son algo complicadas.

A pesar de que este Spyro poco tiene que ver ya con sus orígenes, conserva lo que le hizo tan especial: sus plataformas, la recolección de gemas para potenciar los poderes, sus entornos evocadores de una tierra mágica de naturaleza virgen y, en definitiva, una historia de cuento que tanto gusta a los peques de la casa.

evaluación



Controlar a los dos dragones. Además los poderes de cada uno de ellos son efectivos y muy divertidos de utilizar. Hacer que vuelen los dragones, sencillo e intuitivo.



No es habitual, pero a veces se produce popping. La inteligencia artificial de algunos enemigos roza lo absurdo. Pantallas de carga algo larguitas.

GRÁFICOS
El diseño de entornos es hermoso y de una belleza a la altura de PS3. Lástima lo del popping.
8,0

SONIDO
Correcto doblaje al castellano, así como melodías y efectos de sonido.
8,2




Recolecta gemas de colores para potenciar a los dragones. Las azules aumentan la experiencia; las verdes, el poder de la electricidad...





TAMBIÉN PARA PS2



Simplemente pulsando L2 cambiarás de dragón

SPYRO
LA FUERZA DEL DRAGÓN

Dragones, sí pero sin el poder de PS3



GÉNERO **AVENTURA/ACCIÓN**
COMPAÑÍA **SIERRA ENT.**
PROGRAMADOR **TRAVELLER'S TALES**
DISTRIBUIDOR **VIVENDI**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **59 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **29,95 €**
www.vivendi.com
7+

SI HUBIERA QUE definir con una sola palabra la versión de **PS2** de *Spyro: La Fuerza Del Dragón* sería «pobreza». Y es que pasar de jugar con la versión de **PS3** a la de **PlayStation 2** es muy, pero que muy duro. Todo se ve desde otro prisma: donde encontrabas algo hermoso, en 128 *bits* es muy normalote; y donde la fluidez de los movimientos (sobre todo volando) era una delicia, ahora resulta un engorro. Pobreza significa falta, escasez... Y eso es lo que le pasa a esta entrega. Falta definición en los personajesy hay escasez de detalles en los escenarios. Es como si hubieran dejado la versión final en bruto, sin haber pulido cada uno de los apartados de un videojuego.

En cuanto a la jugabilidad, pues decir que es la misma: podrás controlar tanto a Spyro como a Veneno, y utilizar sus poderes correspondientes. Y es que la aventura que se presenta es idéntica que la de **PlayStation 3**. Lo mejor, su precio.

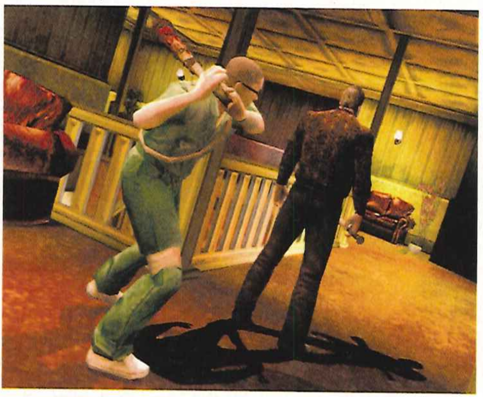
JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Sencilla a la par que divertida. Controlar a ambos dragones es muy intuitivo y necesario.	Sin tener alicientes para rejugar los niveles, la vida del juego es más que correcta.	El juego no contempla opciones a través de Internet.	Poquito: ni Sixaxis, ni On-line... Quizá gráficamente sí esté a la altura de PS3.	El control de los dos dragones es lo que realmente refresca la licencia.
8,4	8,0	-	7,0	8,0

evaluación

Ofrece la misma aventura que la versión de PS2, pero gráficamente (sobre todo despúes de jugar con la de nueva generación) es bastante pobre. Su precio, sin embargo, compensa la pobreza.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
7,6	8,2	8,0	8,0	8,2	7,9







MANHUNT 2

Ataca por la espalda y no veas los resultados

PS2





GÉNERO **ACCIÓN/SIGILO**
COMPAÑÍA **ROCKSTAR GAMES**
PROGRAMADOR **ROCKSTAR LONDON**
DISTRIBUIDOR **TAKE 2**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **86 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 €**
www.manhunt2.com

18+

la alternativa



MANHUNT. Aún hoy, uno de los juegos más incómodos y desasosegantes de la historia. No para todos los gustos.

LAS PENURIAS que ha vivido *Manhunt 2* hasta su llegada a las tiendas no han sido precisamente escasas. Anunciado su lanzamiento para el año pasado, su contenido de alto voltaje y las insoportables dosis de violencia que contenía le convirtieron en la bestia negra de los guardianes de la moral de turno, y la **BBFC** (asociación británica que se encarga de clasificar por edades los juegos) se negó a dar calificación al título, lo que equivale a poco menos que prohibirlo. **Rockstar** se lo guardó esperando un momento más propicio para su lanzamiento. Y ese momento ya ha llegado.

La versión que **Rockstar** finalmente ha editado de ***Manhunt 2*** tiene las secuencias de ejecuciones completamente suavizadas, lo cual es paradójico, porque estas secuencias son el indiscutible núcleo de la serie *Manhunt*. La primera entrega sentó en 2003 las bases de la mecánica de la serie, tomando como punto de partida los juegos de sigilo tan en boga entonces. **Rockstar** hiló un argumento de cazas humanas en las que el jugador tenía que liquidar a sus enemigos en silencio y por la espalda. Cuanto más aguantara acercándose sin ser descubierto, más gráfica y violenta sería la ejecución, en la que se usaban todo tipo de armas y artilugios para multiplicar la contundencia. ***Manhunt 2*** dio un giro a este guión, que contenía una corrosiva carga de crítica a los medios de comunicación, con la renovada historia de Danny, un antiguo agente del gobierno que comienza a tener terribles y dolorosos *flashbacks* que rebelan un pasado lleno de violencia. Con ayuda de un peligroso amigo psicópata, Leo, que le ayuda a escapar del sanatorio en el que está encerrado, e indagando en un pasado que recuerda sólo con dificultad, Danny tiene que enfrentarse a varios grupos que quieren verle muerto. El letal Leo le enseñará las mejores técnicas de acoso y ejecución, y la personalidad de Danny irá cambiando poco a poco... ***Manhunt 2*** es esencialmente una versión sofisticada de la mecánica de la primera entrega: así, en esta ocasión, el jugador puede crear espacios de penumbra donde ocultarse, reventando focos de luz. También puede ejecutar a sus enemigos usando armas de fuego y atacar lanzándose desde una zona más elevada sobre su víctima. Del mismo modo, las zonas oscuras ya no serán del todo infalibles, y los enemigos podrán husmear en la oscuridad buscando a Danny.

Todas estas mejoras, sin embargo, sólo compensan en parte el gran problema de ***Manhunt 2***: la censura efectuada sobre las matanzas es tan agresiva que estas no se entienden, y el jugador acabará desentendiéndose de las mismas y dándole igual arriesgar más o menos para conseguirlas. Y en un *Manhunt*, eso es casi imperdonable.

Manhunt 2 cae en el terrible error de basar su mecánica en la violencia... y no mostrarla



evaluación



Ejecuciones aparte, la sordidez y violencia psicológica de argumento y ambientación da para unos cuantos malos tragos.



El descenso del nivel de violencia de las ejecuciones elimina el aliciente más morboso del juego.

Usa la cabeza. La de un enemigo, al menos, para superar uno de los puzles más morbosos de Manhunt 2. Mutilación creativa.





Mucho sigilo. El arma blanca: ese fiel amigo silencioso.



TAMBIÉN PARA PSP

MANHUNT 2

Idéntico a PS2 pero algo más inquietante

GÉNERO **ACCIÓN /SIGILO**
COMPAÑÍA **ROCKSTAR GAMES**
PROGRAMADOR **ROCKSTAR LEEDS**
DISTRIBUIDOR **TAKE 2**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
GRABAR PARTIDA **352 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **29,95€**
www.manhunt2.com
18+



ENTENDÁMONOS, las versiones de **PS2** y **PSP** de *Manhunt 2* son virtualmente idénticas. Misma historia, mismo aspecto gráfico e igual desarrollo. Por desgracia, también conserva las nulas prestaciones multijugador y la molesta labor censora que escamotea toda la violencia de las escenas repulsivas.

Sin embargo, a la versión **PSP** de *Manhunt 2* le benefician un par de detalles: primero, que el catálogo de la portátil de **Sony** es más bien escaso en juegos del género. La primera entrega sólo salió para **PS2** y, aunque hemos disfrutado de juegos de sigilo en **PSP** como *Syphon Filter Dark Mirror*, pocos juegos han llegado al nivel de ***Manhunt 2*** a la hora de potenciar el comportamiento más rastrero y cobarde del jugador en la consola. Segundo, que el minúsculo tamaño de la **PSP** y su pantalla en alta definición hacen especialmente atractivo el apartado gráfico, saturado de interferencias propias de cámara de seguridad mal ajustada. Por extraño que parezca, la pulcritud gráfica de **PSP** hace que el juego de **Rockstar** despida aún más sordidez que su hermano mayor de **PS2**.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Sin exceso de espectaularidad, algunos momentos hiperexpresivos son notables.	Manhunt llegó más lejos, pero aquí hay también un buen trabajo de atmósfera.	Las mejoras con respecto a su precedente son pocas, pero sigue intensa y divertida.	Sin multijugador de ningún tipo, su duración es limitada.	Lástima de recortes, pero es buena opción si adoras las emociones fuertes.
8,0	8,6	8,0	6,5	7,5

evaluación

No supone una diferencia sustancial con respecto a la versión de PS2, pero su reducido tamaño favorece el juego íntimo y a poca distancia, perfecto para un título que parece querer que sientas el aliento de los asesinos en tu nuca.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,2	8,6	8,0	6,5	-	7,7

TEST

PS3

ALONE IN THE DARK
INFERNO

△ Un ○ detective ⨂ en ▢ apuros

DEMO JUGABLE
En PlayStation Store




GÉNERO
AVENTURA/ACCIÓN
COMPAÑÍA
ATARI
DESARROLLADOR
EDEN GAMES
DISTRIBUIDOR
ATARI
JUGADORES
ON-LINE
NO
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-CAST.
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE
SÍ (3.783 MB)
P.V.P. RECOMENDADO
69,95 €
centraldark.com
18+

la alternativa



DEVIL MAY CRY 4. Acción de la de verdad con un toque «gótico», para que te salgan callos en los pulgares.

DESDE EDEN GAMES se han puesto las pilas para resolver los problemas que presentaba *Alone In The Dark* en otras plataformas. Después de ver el resultado final de la entrega para **PlayStation 3**, no nos queda más remedio que afirmar que es la mejor de todas. Pero esto no significa que el título distribuido por **Atari** haya pasado de repente a colocarse entre los grandes juegos para la consola de nueva generación de **Sony**. Al contrario, es una aventura bastante normalita. No por pretensiones, porque el proyecto era lo bastante ambicioso como para haber llamado la atención de la prensa especializada en todo el mundo. El problema es que su ejecución ha dejado muchas cosas a medias. Lo de integrar el inventario en la chaqueta del protagonista, Edward Carnby, es muy original y la posibilidad de utilizar elementos, como una silla, para propagar el fuego es una idea ingeniosa, pero no se le ha sacado todo el partido que podía dar en una aventura de este tipo. Incluso el argumento resultaba prometedor, aunque luego se haya visto deslucido por el control y otros inconvenientes.

La verdad es que el formato «televisivo» elegido parecía interesante a primera vista, pero una vez probado, le quita la gracia a la aventura. Eso de que puedas seleccionar el capítulo a tu antojo y avanzar o rebobinar a un determinado punto de cada nivel, resulta poco convincente. Lo más fácil es que ante la más mínima dificultad se opte por pasar por alto los posibles escollos. Y de esta manera se le resta atractivo a la aventura.

A pesar de todo lo dicho, *Alone In The Dark: Inferno* tiene su público. Los amantes de las aventuras van a encontrar en esta nueva encarnación de Edward Carnby una historia con intriga. Los acontecimientos apocalípticos que están asolando Nueva York son dignos de las mejores películas de serie B de terror. Por supuesto, este título no puede calificarse como *Survival Horror*, aunque comparta elementos con otros del género. Hay zombis, criaturas de la noche y misteriosas grietas que están destrozando edificios y calles en la ciudad, además de tragarse coches y gente. En los combates contra estos seres se nota que el control se ha mejorado en **PlayStation 3**, pero sin llegar a pulirlo para que la experiencia resulte reconfortante. Cuando nos ponemos al volante, la cosa tampoco ha variado mucho con respecto a la versión de **PS2**. Por lo menos, las calles de Nueva York han cobrado vida y visualmente resultan mucho más agradables, aunque a la hora de controlar el vehículo te das cuenta de que este aspecto no se ha trabajado en profundidad.

Si te gustan las aventuras de misterio, puedes probarlo para ver si argumentalmente te engancha. Pero incluso con los añadidos exclusivos para **PS3**, el juego se queda corto.

Alone In The Dark: Inferno cuenta con una nueva secuencia de acción en el Episodio 6, exclusiva en PlayStation 3


Las grietas que están destruyendo Nueva York han traído terribles criaturas salidas de otros mundos de pesadilla.









PELIGRO AL VOLANTE.
Los niveles de conducción también han sufrido mejoras en la entrega para PlayStation 3, incluso a nivel gráfico, para mostrar una ciudad más viva. A pesar de todo, resultan carreras contra el crono un tanto caóticas, tanto por el control (que, aún después de pulido, no nos satisface) como por el diseño de este tipo de fases, pues en ocasiones no te deja muy claro cuál es el camino a seguir.




» Inventario. Uno de los aspectos más innovadores de Alone In The Dark. Puedes guardar los objetos en la chaqueta de Edward Carnby.







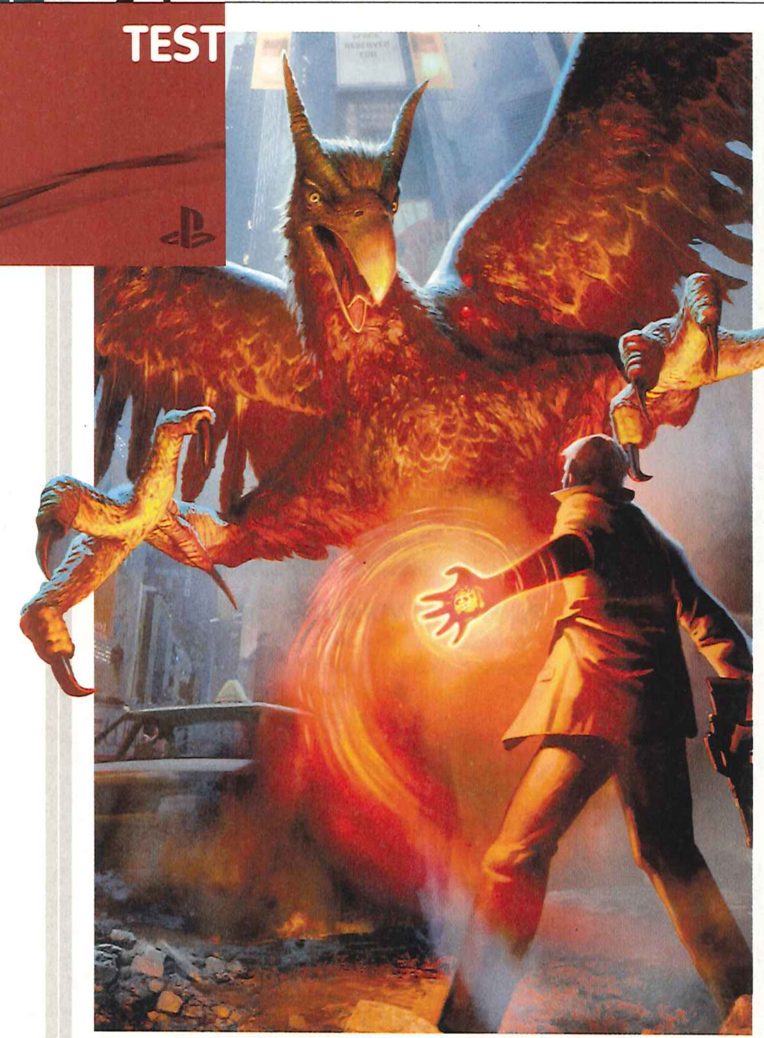
En primera y tercera. Los zombis del juego en PS2 eran clones. Aquí se ha aumentado la variedad. Para luchar contra estos y otras criaturas podrás hacerlo en primera o en tercera persona.




El argumento ocultista llama la atención, aunque su desarrollo no sea muy atractivo. El inventario y las mejoras respecto a otras versiones también destacan.


Hay cosas que se dan por hecho. En PlayStation 3 no se pueden dar por válidos gráficos dignos de PS2. Los problemas con el control continúan presentes.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Mejora bastante la versión de PS2, pero no alcanza a los títulos de primera fila de PS3.	Lo más destacable es la banda sonora con la participación del Misterio De Las Voces Búlgaras.	Aunque es la mejor versión de todas, no ha podido arreglar todos los desperfectos del original.	Dependerá de tu paciencia, aunque el sistema de poder entrar en cualquier fase le resta encanto.		No es de los peores juegos para PS3, pero Eden Games podría haberle sacado más partido.	Las mejoras de esta versión hacen la aventura más jugable y llevadera, pero sin llegar a maravillar.
7,6	8,5	7,1	7,4	-	7,0	7,5







Hombres Lobo. Puedes utilizar ondas de energía del Animus para decapitar hombres lobo. Pero ten cuidado, son los enemigos más pesados de toda la aventura.

Peligro desde el cielo. El cielo de Nueva York se ve invadido de gigantescos grifos que arrasan con todo lo que pillan, gente incluida. Mantente alejado de sus garras para vivir.







LEGENDARY





Dispara contra criaturas míticas



GÉNERO **SHOOTER**
COMPAÑÍA **ATARI**
DESARROLLADOR **SPARK ULTD.**
DISTRIBUIDOR **ATARI**
JUGADORES **x8**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **SÍ (4.321 MB)**
P.V.P. RECOMENDADO **59,95 €**
legendarythegame.com
18+

ATARI se adentra otra vez en el terreno de los *shooter* con un toque «original». Tras aquel irreverente *Turning Point: Fall Of Liberty*, ahora se atreve con este título, obra de **Spark Unlimited**, que cruza los fundamentos de un *shooter* con criaturas mitológicas. El protagonista, Charles Deckard, es un ladrón de objetos de arte al que se le ha encomendado la misión de llegar hasta la Caja de Pandora e introducir una especie de llave. Cuando lo hace, el apocalipsis se desata sobre la ciudad. Una legión de criaturas mitológicas se dedican a diezmar a la población. Deckard tendrá que remediar el desastre, arma en mano bajo una perspectiva en primera persona. Lo que en un principio se plantea como una idea bastante atractiva, termina siendo un cúmulo de despropósitos. Los espectaculares exteriores suelen ser de paso, casi siempre escenario de secuencias en las que hay poco o nada que hacer. La mayor parte del juego transcurre en agobiantes pasillos y en entornos cerrados, como los túneles del metro. Este «engaño» visual se ve acrecentado por las malas transiciones entre secuencias y acción en tiempo real, que terminan por romper la fluidez del juego.

El modo multijugador tampoco ayuda a salvar ***Legendary***. Dos equipos de cuatro jugadores lucharán entre sí en diferentes modalidades de juego On-line.



la alternativa

THE DARKNESS. Un shooter con bichejos de fantasía y con mucha más calidad que Legendary.







evaluación

Un planteamiento brillante se pierde en un trabajo de copiar y pegar para crear escenarios, un desarrollo anodino y algún que otro momento culminante que en ningún caso puede compensar el resto.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ONLINE	RENDIMIENTO	TOTAL
6,9	8,0	6,0	7,9	6,2	6,4	6,2

Algunas criaturas brillan, pero las transiciones y otras calamidades...

Gruñidos, disparos, voces en castellano y una banda sonora poco destacable.

El modo multijugador On-line podría ayudar en este aspecto, pero no mucho.

DE WALDEN MEDIA, LOS PRODUCTORES DE "LAS CRÓNICAS DE NARNIA"

¡¡PREPÁRATE PARA LA AVENTURA DEFINITIVA!!

ESTRENO 1 ENERO

CITY OF EMBER

EN BUSCA DE LA LUZ

ON PICTURES Y WALDEN MEDIA PRESENTAN UNA PRODUCCIÓN PLAYTONE UN FILM DE GIL KENAN "CITY OF EMBER"
SAOIRSE RONAN MARY KAY PLACE BILL MURRAY MARTIN LANDAU TOBY JONES Y TIM ROBBINS
LINDSAY FELLOWS MÚSICA ANDREW LOCKINGTON RUTH MYERS ZACH STAENBERG, A.C.E. ADAM P. SCOTT
MARTIN LAING XAVIER PÉREZ GROBET JOHN D. SCHOFIELD DIANA CHOI SACHS
PRODUCIDO POR TOM HANKS GARY GOETZMAN STEVEN SHARESHIAN JEANNE DUPRAU
GUIÓN DE CAROLINE THOMPSON DIRIGIDO POR GIL KENAN

cityofember.com



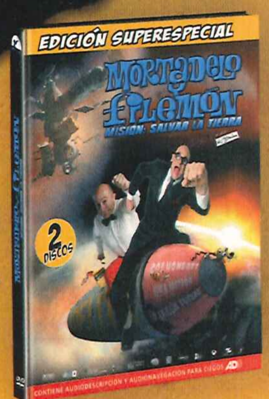
PLAYTONE

www.onpictures.com

ON PICTURES

MORTADELO Y FILEMÓN
MISIÓN: SALVAR LA TIERRA

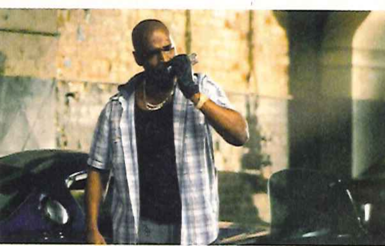
YA A LA VENTA EN DVD Y BLU RAY

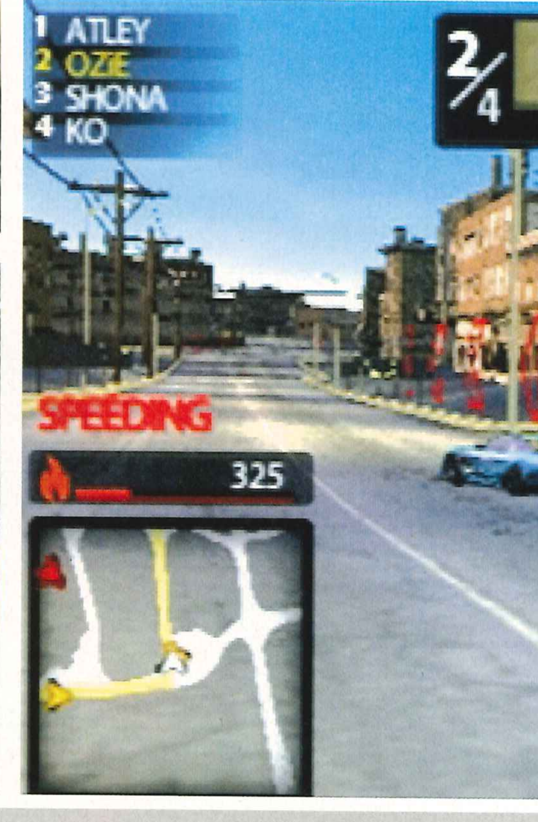


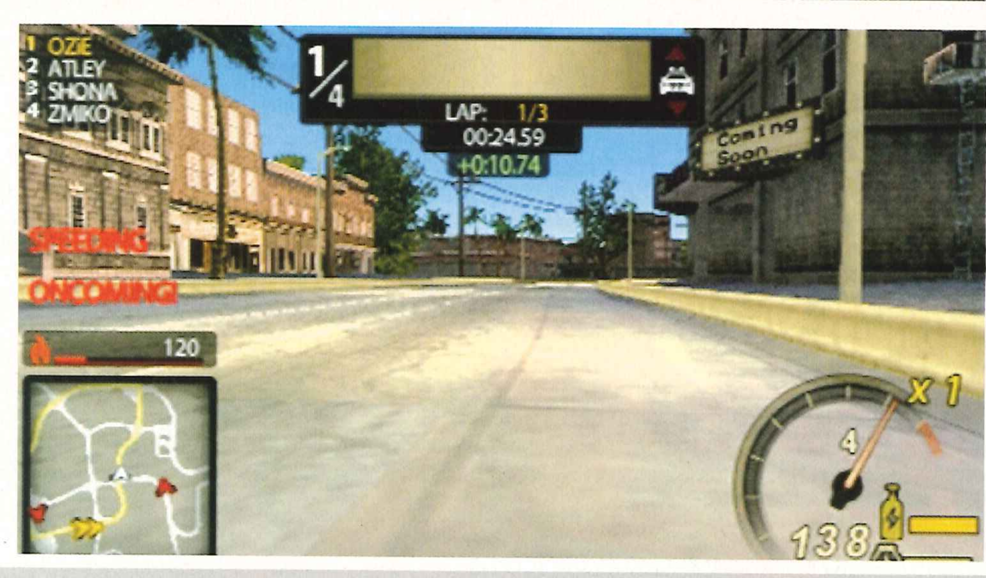


TEST









PSP

NEED FOR SPEED UNDERCOVER

Policías y ladrones en tu PSP



GÉNERO **CONDUCCIÓN**
COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS**
PROGRAMADOR **EA BLACKBOX**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CAST.-CAST.**
GRABAR PARTIDA **400 KB**
COMPATIBILIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **44,95€**
www.needforspeed.com
12+



ESTO DE LAS versiones de un gran lanzamiento, como es este *Need For Speed Undercover*, para múltiples formatos, no suele acarrear grandes resultados, o al menos no tan redondos como los juegos que se diseñan pensando desde un primer momento en la consola en cuestión.

Esto es lo que ocurre con el juego que tenemos entre manos. Para los que no sepáis de qué va la cosa, hay que recordar que esta última entrega de la multimillonaria saga de **Electronic Arts** te pone en la piel de un policía que debe infiltrarse en una banda de delincuentes organizados, llamando su atención previamente mediante la victoria en una multitud de carreras. La mayor diferencia entre la versión para las otras consolas de **Sony** y esta de **PlayStation Portable** radica en que el concepto de «ciudad abierta» que tan buenos resultados ha dado, aquí no ha sido introducido. De hecho, tras una primera carrera que hace las veces de introducción al juego y un par de vídeos (que son los mismos que pueden verse en **PlayStation 3**, aunque con la lógica pérdida de calidad), serás lanzado de lleno a un menú en el que podrás elegir en qué carrera participar. Según vayas ganando puntos en estas competiciones se irán abriendo partes nuevas del mapeado, y lo mismo ocurrirá con los vehículos y las mejoras. Existen una variedad bastante amplia de pruebas, y la presión de la policía está presente en muchas de ellas. No hay nada particularmente erróneo o aburrido en este sistema de juego, lo que ocurre es que es el mismo que llevamos viendo durante mucho tiempo en la portátil de **Sony C.E.** y empieza a dar grandes síntomas de agotamiento.

Se pierde el sistema de «ciudad abierta» a favor de un desarrollo a base de menús

Algo parecido ocurre con el apartado gráfico, que es prácticamente similar al de ediciones anteriores.

Al menos las modalidades multijugador son bastante completas, tanto en modo local como a través de la red. Un buen intento, pero se queda corto en muchos aspectos.



la alternativa



MIDNIGHT CLUB L.A.: REMIX. Una conversión más conseguida de un juego reciente de PlayStation 3.

evaluación



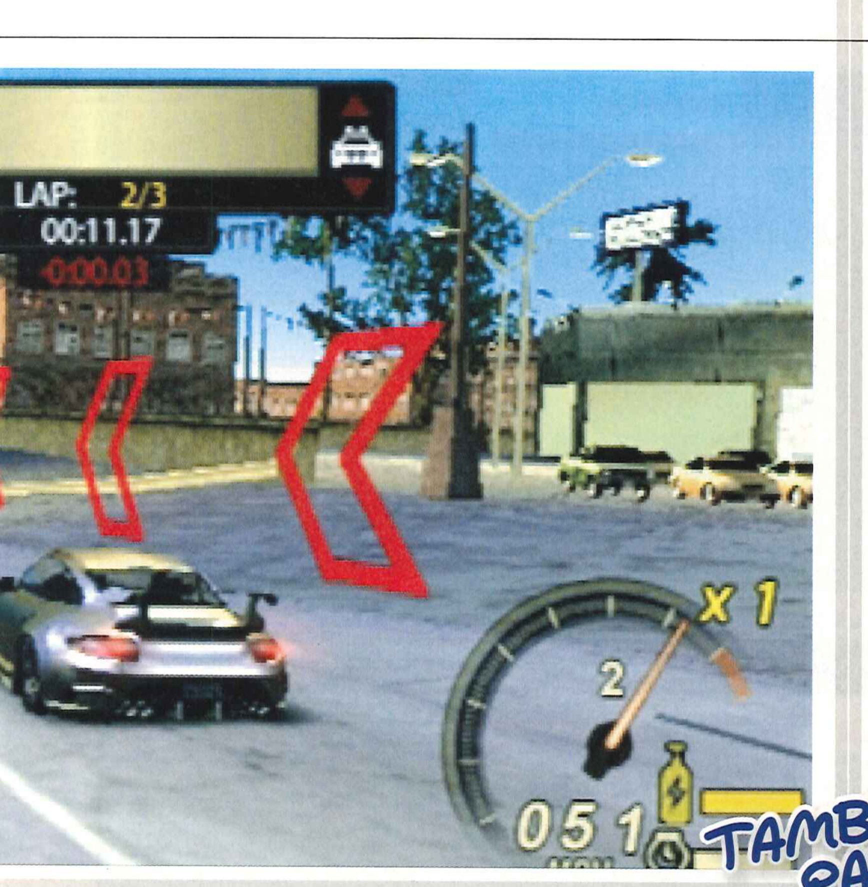
Podrás exprimentar sensaciones parecidas a las que tienen lugar en consolas mayores, sobre todo en lo que respecta a las persecuciones de policías contra ladrones.

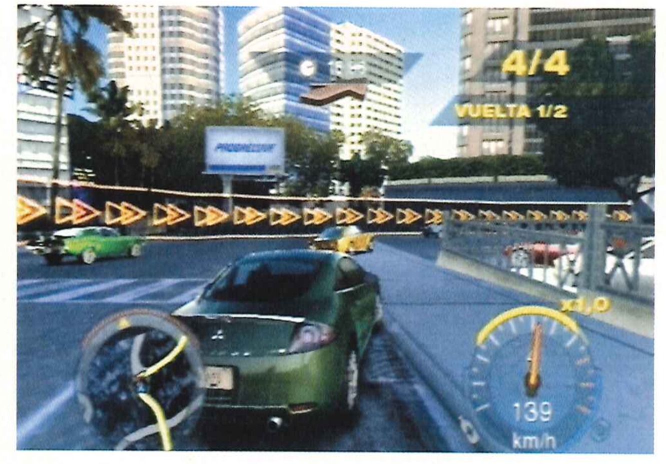


Que se haya avanzado tan poco en lo que respecta a las conversiones para PSP de este tipo de juegos. Los usuarios de la portátil se merecen un trato más favorable.

GRÁFICOS
Bastante genéricos, recuerdan a los de ediciones anteriores.

8,0







« **Pequeña ciudad.** La espectacularidad y el tamaño del escenario en el que transcurre la acción se han visto mermados en esta versión.

TAMBIÉN PARA

PS2

NEED FOR SPEED
UNDERCOVER

Los últimos coletazos en PS2





GÉNERO **CONDUCCIÓN**
COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS**
PROGRAMADOR **EA BLACKBOX**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **SÍ**
SONIDO SURROUND **SÍ**
MEMORY CARD **319 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 €**
needforspeed.com
12+

MUCHO MIEDO TENÍAMOS, después de observar el desastre que cometieron el año pasado los programadores de **Electronic Arts** con la conversión a **PS2** de *Need For Speed Pro Street* (anterior capítulo de la saga), de que lo mismo hubiera pasado con este ***Undercover***. Afortunadamente, no se han cumplido (del todo) los presagios, aunque el título que tenemos entre manos no deja de estar muy lejos de aquellos que visitaban la ya veterana consola de **Sony** hace algunos años. Cierto es que incluye casi todos los elementos que se han podido ver en la entrega para su hermana mayor, y de hecho se han introducido algunos modos de juego no presentes en aquella, pero la espectacularidad gráfica está bajo mínimos. Además, presenta una dejadez obvia por parte de los programadores, que parecen poco interesados en esta versión. «

SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
La banda sonora está muy bien seleccionada. Los efectos cumplen.	El control es bastante competente, pero hay pocas sorpresas.	Dispondrás de bastantes eventos en los que particpar.	Unas opciones bastante completas tanto locales como en red.	Un juego correcto que no destaca por encima del resto.
8,8	8,7	8,9	8,6	8,4

evaluación

A pesar de que ha mejorado con respecto al año anterior, la saga Need For Speed parece poco interesada ya en los «viejos sistemas». Atrás quedaron las entregas que aprovechaban el potencial de PS2.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
7,9	8,8	8,5	8,7	8,0	8,1



Sólo podrás ver la vista cenital en las jugadas peligrosas y en los goles del partido.

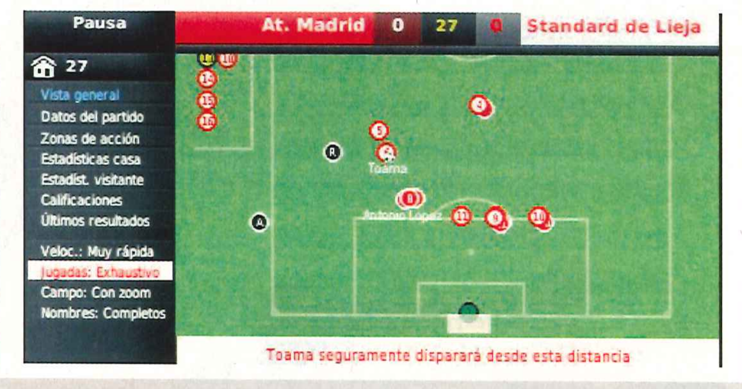




A nivel táctico. Hay bastantes posibilidades, tanto antes de los partidos como durante su transcurso. El problema es que cuesta mucho habituarse al sistema y te dará muchas veces pereza hacer cambios serios en la estrategia del equipo.



Esto será lo que veas el resto del encuentro. La verdad es que aclara muy poco.



PSP

FOOTBALL MANAGER HANDHELD 2009

Gestión futbolística en miniatura



GÉNERO **GESTOR DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **SEGA**
PROGRAMADOR **SPORTS INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR **SEGA**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-**
GRABAR PARTIDA **128 KB**
COMPATIBILIDAD **PS2-PS3 NO**
P.V.P. RECOMENDADO **44,95€**
www.segames.com/
3+

LA MEJOR profesión del mundo vuelve por tercer año consecutivo a **PSP** para hacernos disfrutar con plenitud del fútbol, controlándolo todo, menos a los jugadores en el campo.

Poco ha cambiado respecto al año pasado. Las opciones siguen siendo tan ricas como siempre, con un número cada vez mayor de países representados con sus respectivas ligas (este año hay dos más) e incontables jugadores. Es inútil abrumar con números, pero que sirvan de ejemplo los cerca de 5.000 clubes incluidos en el título.

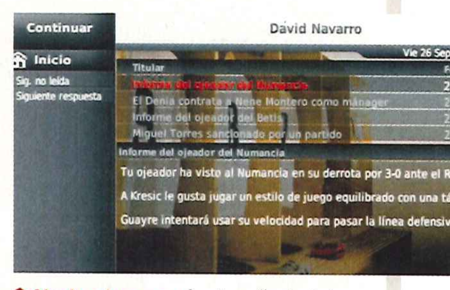
Cualquier amante del fútbol valorará este juego como un buen gestor deportivo, pero hay dos importantes puntos flacos a la hora de plantear los partidos. La interfaz no cumple bien su función y convierte la alineación en algo muy farragoso. Se ha optado por asignar la posición al jugador, cuando lo más intuitivo hubiera sido totalmente lo contrario.

Además, se mantienen los textos para narrar los partidos. Ya va siendo hora de incluir la vista cenital para todo el encuentro y no sólo para las mejores jugadas. Así podríamos modificar mejor las estrategias de nuestro equipo en función de lo que vemos sobre el césped.

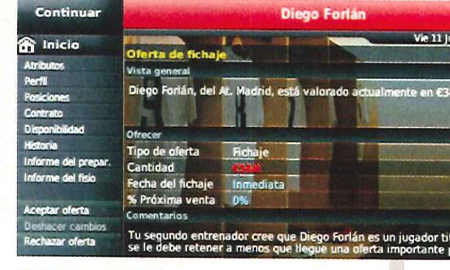
la alternativa



FOOTBALL MANAGER HANDHELD 2008. Pocas diferencias, aunque obviamente el de 2008 tiene las plantillas desfasadas.



Atento a tu correo. Gracias a él estarás informado de todo lo que ocurra, tanto en tu equipo como fuera: fichajes, lesiones, ofertas de trabajo, informes de los ojeadores...



A la hora de fichar. Primero te tendrás que poner de acuerdo con el club y hacerle una buena oferta, y sólo después hablarás con el jugador sobre su contrato. Aquí no valen trampillas.

evaluación

Pocas novedades para una nueva edición de la saga más reconocida de su género. Las opciones siguen siendo casi infinitas, pero se echan en falta unos menús más claros, sobre todo a la hora de plantear tácticamente los partidos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
7,0	-	8,5	8,5	7,5	7,9

GRÁFICOS: La interfaz del juego no cumple su función todo lo bien que debería hacerlo.

JUGABILIDAD: Muy buena, como siempre. Falta poder ver los partidos enteros.

MULTIJUGADOR: Podrás jugar On-line con tus amigos para ver quién es el mejor entrenador.

Treyarch ha recreado al milímetro el pétreo jeto de Daniel Craig, al igual que la de otros actores, como Judi Dench o los villanos de las dos últimas películas: Mads Mikkelsen y Mathieu Amalric.



007 QUANTUM OF SOLACE




Un cóctel agitado y demasiado revuelto



GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
COMPAÑÍA **ACTIVISION**
DESARROLLADOR **TREYARCH**
DISTRIBUIDOR **ACTIVISION**
JUGADORES **x12**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO/CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE **SÍ (15 MB)**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
007thevideogame.com



NO LO PUEDO negar, echaba de menos a Bond. Su chulería, los *gadgets*, los villanos megalómanos... siempre han sido un excelente caldo de cultivo para un videojuego (otra cosa era el resultado final). Tras un parón motivado por el cambio de derechos del personaje (de **EA** a **Activision**), el agente 007 renace en un *shooter* construido sobre los cimientos del motor gráfico de *COD4: MW*.

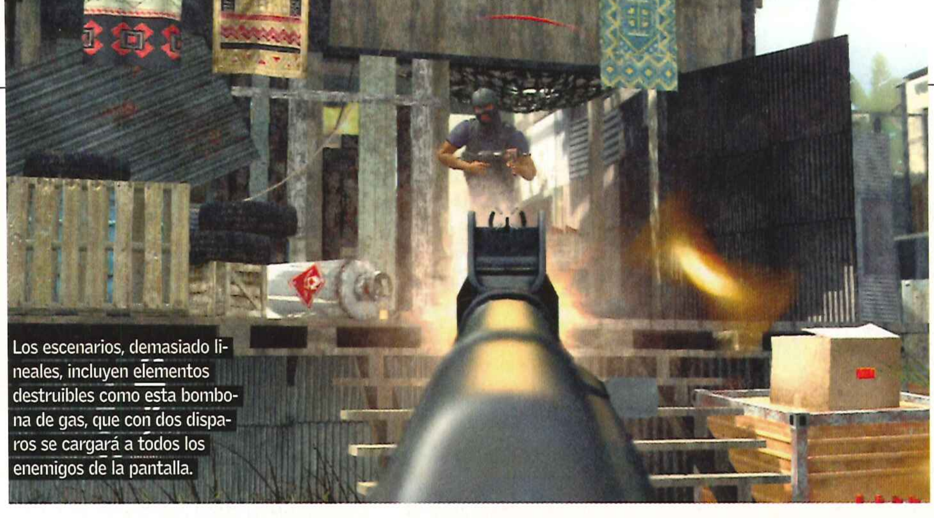
Treyarch, el equipo todoterreno de **Activision**, ha intentado trasladar al universo Bond los espectaculares eventos *scriptados* y los piques multijugador de un *COD*, junto a la infiltración y las peleas cuerpo a cuerpo de *La Conspiración Bourne*. Han querido abarcar tanto, que al final se han quedado cortos en todo. Para empezar, por la decisión de comprimir en un solo juego los sucesos de las dos películas protagonizadas por Daniel Craig: *Casino Royale* y *Quantum Of Solace*. A priori parecía una gran idea, pero la distribución de niveles es cuanto menos extraña: la acción arranca con cuatro fases inspiradas en *Solace* para luego saltar a un extenso (10 niveles, nada menos) *flashback* de *Casino Royale* y regresar a *Solace* en un simple y algo paupérrimo nivel final. Habría sido preferible un mayor equilibrio entre las dos películas, aunque los rumores apuntan a que **Treyarch** no recibió demasiada ayuda de los productores de la última película de Bond, mas allá de unos cuantos bocetos y vídeos (por aquello de mantener en secreto la trama de la peli). El nivel de la ópera es un buen ejemplo: el escenario es el mismo, pero poco más. Mientras que en el filme la acción transcurre de noche, en plena representación, en el juego todo sucede de día y la muchedumbre de espectadores es sustituida por enemigos repartidos entre bastidores. La notable inteligencia de estos, siempre a la búsqueda de nuestra espalda, es sin duda lo mejor del juego, y contrasta con la falta de acierto de **Treyarch** en otros aspectos decisivos del título: peleas cuerpo a cuerpo carentes de ritmo, *puzzles* (si se les puede llamar así) demencialmente sencillos y una chirriante mecánica de pasillo, mucho más limitada que en los *Call Of Duty*. Se agradece el respiro ante tanto *shooter* bélico, pero a este ***Quantum Of Solace*** le hacía falta ya no un hervor, sino una receta nueva, o quizás otro cocinero. Ni siquiera los buenos detalles (la IA enemiga, la infiltración con pantalla partida, el multijugador On-line) llegan a salvar el conjunto. Esperemos que el próximo juego de Bond (se rumorea que será un *arcade* de conducción con los coches clásicos de la saga), les salga mas fino.

Treyarch ha trasladado al universo Bond los eventos scriptados de un COD con la infiltración y las peleas a lo Bourne

la alternativa



LA CONSPIRACIÓN BOURNE. El equilibrio entre lucha, infiltración y tiros estaba más logrado en el juego del espía amnésico.


Los escenarios, demasiado lineales, incluyen elementos destruibles como esta bombona de gas, que con dos disparos se cargará a todos los enemigos de la pantalla.






El veneno enturbiará nuestra visión y el control del personaje, en un nivel que recrea uno de los mejores momentos de Casino Royale.

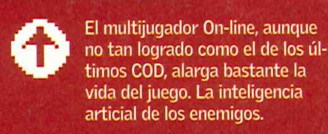
BOND, DESDE OTRA PERSPECTIVA.

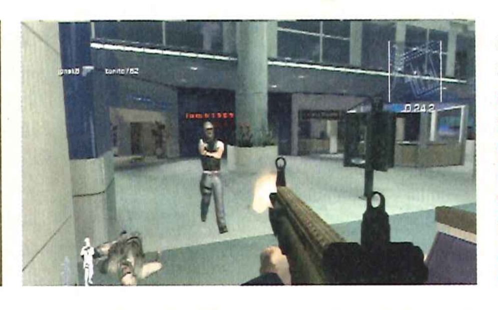
007: Quantum Of Solace abandona la vista en primera persona en determinados momentos: a la hora de parapetarse de los disparos, en las peleas cuerpo a cuerpo estilo Bourne (en las que sólo tendrás que apretar un botón, nada más), mientras mantienes el equilibrio sobre vigas y tablones (usando para ello los joysticks analógicos del mando) o en el momento de andar por las cornisas.



» Parapetos. Los enemigos siempre intentarán buscarte la espalda, así que lo mejor es buscar un buen parapeto y estar atento a sus movimientos.







UN MULTIJUGADOR CON PEDIGREE.

Con nueve modalidades diferentes, el On-line de 007: Quantum Of Solace (otra herencia de COD4: MW) te mantendrá pegado al juego tras finalizar el modo Historia. Entre todos los modos, destaca Duelo Bond, en el que uno de los jugadores encarna a 007 contra todos.



evaluación

↑ El multijugador On-line, aunque no tan logrado como el de los últimos COD, alarga bastante la vida del juego. La inteligencia articial de los enemigos.

↓ Los simplones QTE de peleas. La poca libertad de movimientos que permiten los escenarios. El corto número de fases de Solace (5) respecto a Casino Royale (10).

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Será el mismo motor gráfico, pero las diferencias entre los últimos COD y Solace son enormes.	V.O. a cargo del mismo reparto de las pelis. El doblaje al castellano, fantástico. Ahí no hay queja.	Frustra el tener que andar por un pasillo tan delimitado, aunque el control es impecable.	Con un modo Historia demasiado corto, tus esperanzas dependerán de tu asiduidad al modo On-line.	Aunque los servidores están menos llenos que los de COD, el multijugador te entretendrá.	Extrañamente, la vibración sólo se activa durante el envenenamiento. Se instala en disco duro.	Prometía mucho y se ha quedado a medio camino. El juego de Bourne le supera con creces.
7,2	8,5	7,9	7,8	8,5	7,0	7,4







Perfiles. Durante la partida tendremos la posibilidad de evolucionar cada uno de nuestros personajes hacia diferentes perfiles. Hay treinta.





PSP

WILD ARMS XF

El clásico sigue en sus casillas



GÉNERO
BATTLE RPG
COMPAÑÍA
505 GAMES
PROGRAMADOR
MEDIA.VISION
DISTRIBUIDOR
DIGITAL BROS.
JUGADORES
1
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE
INGLÉS-
GRABAR PARTIDA
225 KB
CONECTIVIDAD
PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO
39,95€
wildarmsxf.com
12+

AUNQUE EN el caso de *Wild Arms XF* hay mucho más que unas cuantas buenas melodías, hay juegos que merecería la pena jugarlos sólo por su banda sonora. De lo que no hay duda es de que aquí la música da mucho más lustre y ameniza un *RPG* que de otra manera podría resultar un poco desangelado. Estéticamente es bonito, con unos personajes llamativos y con unos escenarios en 3D que son de los mejores y más vistosos del género en **PSP**. Para los combates se ha optado por el sistema celdillas hexagonales en las que según la colocación y formación de nuestras fuerzas, podremos realizar diferentes tipos de ataques y *combos*. Como era de esperar, los combates son lo mejor del juego y auténticas trampas mortales en las que no se perdonan los descuidos. Los personajes pueden evolucionar e ir adquiriendo hasta una treintena de perfiles diferentes durante la partida. El juego es bastante exigente y por lo tanto ideal para los amantes del género. El único pero que le vemos es que, entre combate y combate, los diálogos y las búsquedas son una viñeta en la que sólo cambian los textos y poco más. Han cambiado la libertad de movimientos en los escenarios por un chequeo en forma de conversación, y eso siempre tiene menos gracia que el sistema de aventura. Por este motivo, agradecemos una buena banda sonora.

la alternativa



FINAL FANTASY TACTICS: T.W.O.T.L. La propuesta de Square Enix es más sólida en todos los apartados.





Conversaciones. Los diálogos con el resto de personajes son fundamental espara poder conocer las claves de la historia y los pasos a seguir.

evaluación

Es un RPG de los que no hacen demasiadas concesiones. Combates potentes, con muchas variantes, en los que saldremos malparados con bastante frecuencia. Una pena que no hayan traducido los textos, eso echará atrás a más de uno.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,2	9,3	7,8	8,8	-	8,1

Aunque menos vistoso que un RPG tradicional, está mejor que otros de celdillas.

Los combates duran una hora. Si no ganas, a repetirlo desde el principio.

No han incorporado ningún modo multijugador ni de juego en red.



PLAYSTATION Network
12+
www.pegi.info
SACA TU LADO BUZZ!™
SEAS COMO SEAS, ¡HAY UN BUZZ! PARA TI!
Buzz! para PSP: cualquier sitio de la ciudad es bueno para poner a prueba tus conocimientos. Con un mismo juego pueden jugar de 1 a 6 concursantes.
Buzz! para PS2: la mayor variedad de títulos con los que la diversión está asegurada en directo en tu salón.
Buzz! para PS3: el más interactivo de todos, donde podrás descargarte preguntas y jugar on line, con pulsadores inalámbricos y muchas más sorpresas.
Buzz! El mejor juego de preguntas y respuestas para tu PlayStation.
¿A qué esperas para sacar tu lado Buzz!?
BUZZTHEGAME.COM
PlayStation.2
PSP PlayStation.Portable
PLAYSTATION.3
"PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved. Buzz!™: Quiz TV ©2007 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Relentless Software Ltd./ Curve Studios. Buzz! and the Buzz! logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

PS3 PS2 PSP

VERSIÓN BETA

Próximamente en tu consola

LO MÁS DESEADO

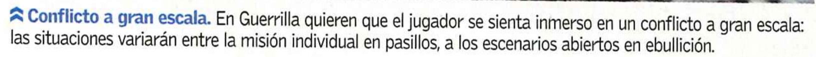
KILLZONE 2

PS3

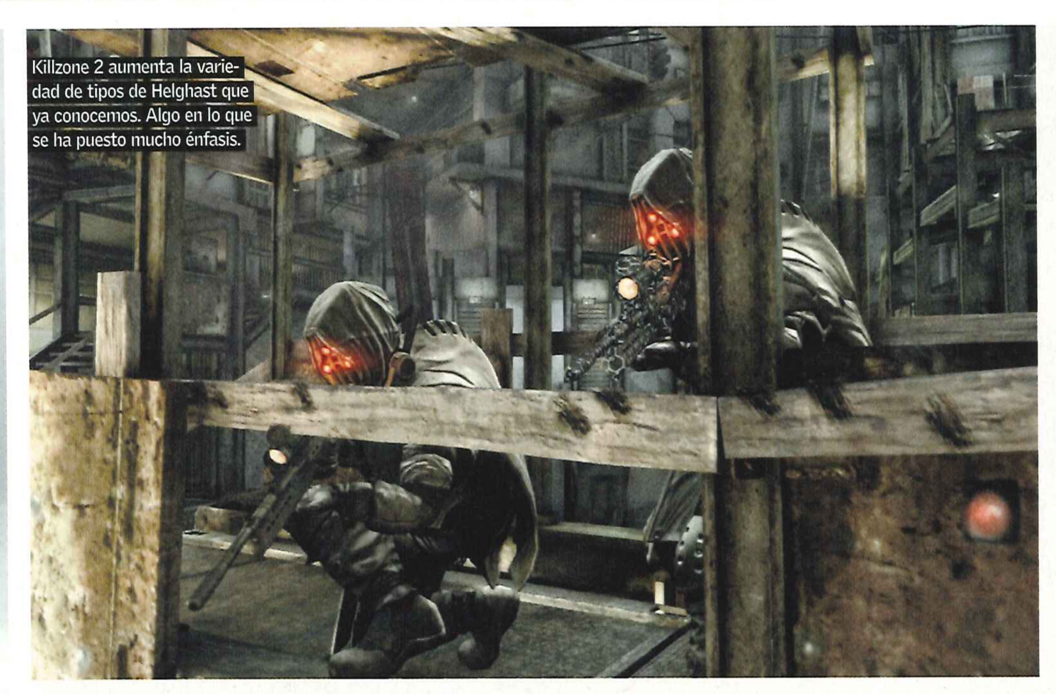
TRAS TRES AÑOS DE ESPERA Y APERITIVOS CON CUENTAGOTAS, KILLZONE 2 ESTÁ CASI A PUNTO







Conflicto a gran escala. En Guerrilla quieren que el jugador se sienta inmerso en un conflicto a gran escala: las situaciones variarán entre la misión individual en pasillos, a los escenarios abiertos en ebullición.


Killzone 2 aumenta la variedad de tipos de Helghast que ya conocemos. Algo en lo que se ha puesto mucho énfasis.





VEHÍCULOS. Tendrán parte importante en algunos momentos del juego, desde algunas secciones de pilotaje, hasta la utilización que Guerrilla hace de ellos como elementos para asentar la ambientación o para hacer correr al jugador como alma que lleva el diablo...



Ouch! El sistema de impactos dinámicos de Killzone 2 ocasiona que casi cada muerte del juego sea distinta, en función de toda una serie de variables. El resultado es ciertamente espectacular...



Muerte al invasor. En esta ocasión, el jugador representa el papel del enemigo invasor. De alguna manera, la hostilidad de los escenarios responde a esta nueva situación. Nos preguntamos si la historia ahondará en este tema.

PRIMERA IMPRESIÓN



STAN BY

¿Será el mejor shooter en primera persona de PS3? Tiene todas las papeletas, aunque con algún que otro competidor.

Dos parecen ser las principales intenciones de **Guerrilla** con *Killzone 2*: primero, crear un juego de acción bélica realista, pero enraizado más en el realismo cinematográfico que en la crudeza de un informativo; y dos, hacer un *shooter* altamente inmersivo pero, sobre todo, intenso en todos los sentidos posibles. Cabría añadir una tercera, el crear el título de acción en primera persona exclusivo para **PS3** que la consola merece, y que otras máquinas de esta generación ya tienen. Llegar, seguramente, donde *Resistance 2* no acaba de hacerlo, pero precisamente aquellos dos primeros objetivos son los que marcan el camino elegido para lograrlo.

En cuanto al primero, el realismo cinematográfico, salta a la vista desde la misma secuencia introductoria del juego que en el estudio holandés han hecho los deberes: desde la grandilocuencia de la *sci-fi* más belicosa (con esas enormes naves ISA poblando el cielo de *Helghan*), hasta lo personal de películas y relatos de guerra más dramáticos (*Apocalypse Now* o *La Cruz De Hierro* de Sam Peckinpah). Los diferentes elementos y referentes configuran tanto un argumento en el que los ISA toman la iniciativa invadiendo el planeta natal *Helghast* para capturar a su líder, el Emperador Visari, como una estética muy marcada: desde los propios diseños de personajes y facciones (extraídos unos de una Primera Guerra Mundial alternativa, sacados otros de un plausible futuro nuestro inmediato), hasta la suciedad y la hostilidad de un escenario que se hace incómodo pero extrañamente atractivo, dominado por un filtro de grano y un uso constante del *blur* para reforzar algunas sensaciones y, efectivamente, emparejarse con el cine ya mencionado.

Guerrilla pretende crear un juego de épica bélica cinematográfica y la acción más intensa de PS3

Todo esto repercute también en aquella segunda intención, la intensidad, aunque **Guerrilla** juega aquí también con otras cartas. Desde la IA de los enemigos,



A LA VENTA EN febrero

COMPAÑÍA **SONY C.E.** | DESARROLLADOR **GUERRILLA** | DISTRIBUIDOR **SONY C.E.** | GÉNERO **SHOOT'EM-UP** | JUGADORES **x32** | www.killzone.com



» **Scriptado pero dinámico.** Cada encuentro del juego está guionizado: de dónde salen los enemigos, cómo llegan al combate, cuántos son... Pero luego, su comportamiento es 100% dinámico, decidido por la IA sobre la marcha.

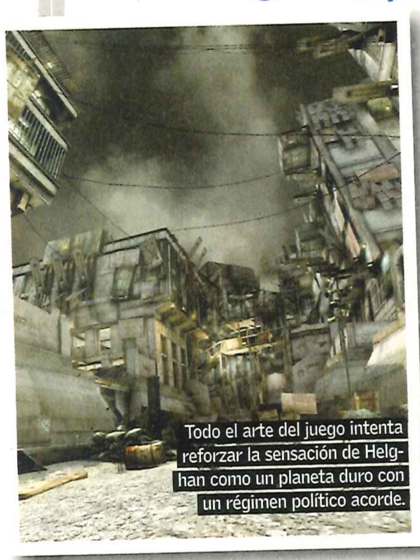




« **Blurreando.** El blur se usa en Killzone 2 para destacar elementos y fijar la atención donde es necesaria. Pero también para resaltar la confusión, la intensidad y la ferocidad del combate.

Kaboom! Las armas de Killzone 2 tal vez sean en general más asépticas que en otros juegos, pero todas resultan útiles en un momento dado u otro. Hay que elegir bien, eso sí: sólo puede llevarse una.

Las innovaciones en el género son sutiles y más bien tecnológicas, pero se notan



Todo el arte del juego intenta reforzar la sensación de Helghan como un planeta duro con un régimen político acorde.

› que en los niveles que ya hemos podido jugar resulta refinada la mayor parte del tiempo (con *Helghast* variando sus posiciones, disparando a ciegas, intentando flanqueos y muy aficionados al lanzamiento de granadas), hasta los tiempos de recarga o el sistema de impactos implementado por el estudio (con abundante captura de movimientos y un motor que baraja factores como la fuerza del impacto, su localización y la posición y movimiento del personaje al ser alcanzado por el disparo para generar una cantidad indecente de animaciones agónicas distintas), **Guerrilla** despliega todo su arsenal de trucos para conseguir un juego en el que cada bala debe suponer un golpe verdaderamente dramático.

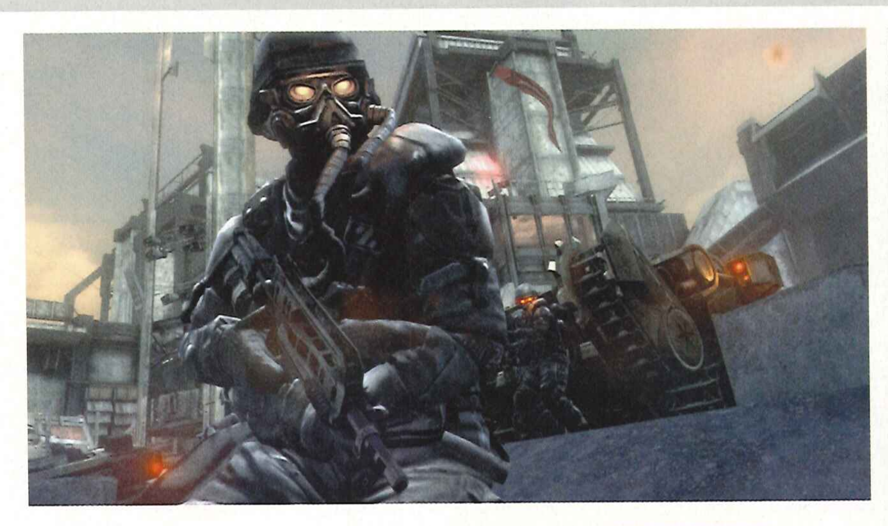
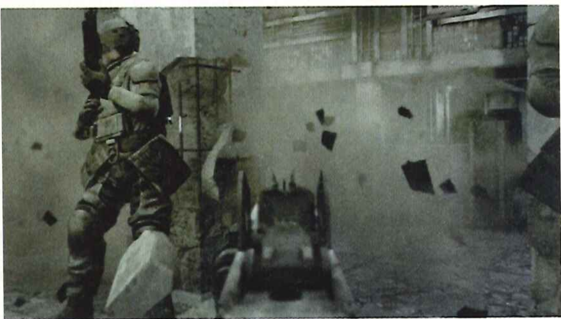
Los escenarios

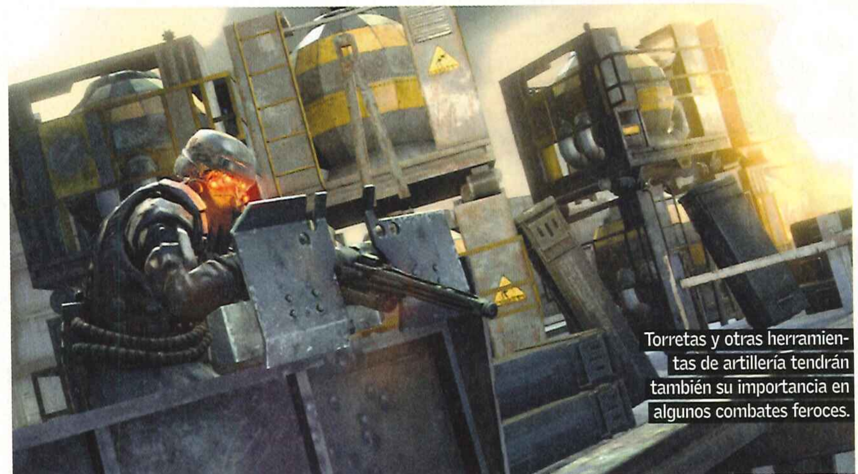
Algo que se demuestra también en la destructibilidad del escenario (nunca hay una posición del todo segura, con columnas y parapetos haciéndose añicos bajo fuego enemigo), la limitación armamentística (sólo puede transportarse un arma principal) o el novedoso sistema de cobertura: con un botón, nos pegaremos a la posición que queramos como cobertura, y manteniéndolo pulsado podremos asomarnos por los costados o levantar la cabecita para disparar nuestras balas... Todo desde una perspectiva en primera persona. El resultado, visto lo visto, es un *shooter* de ritmo pausado, lento, con un componente táctico importante (nada de correr hasta el siguiente punto de no reaparición de más enemigos), pero que alcanza un verdadero clima de tensión constante con una hábil mezcla de escenografía (incluyendo cuidadísimos detalles, como los impactos sobre el propio escenario no destruible), estética, eventos, inteligencia enemiga y la mecánica más esencial.

Queda por ver si la historia mantendrá el tipo y si el videojuego final, en la totalidad de su recorrido, sostiene ese pulso pesado pero intenso, con tendencia a la épica del soldado de a pie tan de cine bélico, que la *preview* que hemos podido jugar ya anticipa para nuestro regocijo. «




MULTIJUGADOR. Entraremos en detalle en el análisis, pero presenta una mezcla muy interesante entre opciones de Call Of Duty y habilidades de Team Fortress (camuflarse como enemigos, colocar torretas...). En total, seis clases con dos habilidades cada una, y opción de combinarlas.



Torretas y otras herramientas de artillería tendrán también su importancia en algunos combates feroces.




Vehículos derribados, compañeros acribillados, enemigos de furiosos ojos rojos... Killzone 2 realmente es intenso.



claves

1 La participación en un conflicto a gran escala en el que el enemigo lo está dando todo por defender su tierra es el leit motiv principal del juego, que salpica tanto la estética como la mecánica.



2 Todo juega en Killzone 2 a favor de la épica sucia del cine bélico más turbio: estética, personajes, situaciones y esas pequeñas películas entre capítulos para inducir el estado de ánimo adecuado.



VERSIÓN BETA

Si los enemigos ya se las apañan bien al principio, cuando avanzas aparecerán adversarios mucho más mezquinos y diabólicos.

PS3

F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN

LO MÁS DESEADO

UNA PESADILLA HECHA REALIDAD EN UN SHOOTER

PRIMERA IMPRESIÓN



R. DREAMER
Un shooter compacto que intenta recuperar la atmósfera inquietante de la primera entrega. ¡A temblar se ha dicho!



A LA VENTA EN febrero 2009

El comienzo de ***F.E.A.R. 2: Project Origin*** entra en materia casi sin preámbulos: una ensaladilla de tiros combinados con consejos para aprender a toda marcha los controles del juego. Todo transcurre media hora antes del final de la primera entrega, cuando Alma asola la ciudad de *Auburn*.

El protagonista del juego, Michael Beckett, es un miembro de las *Delta Force*. Su primera misión consistirá en proteger al presidente de *Armacham Corporation* de la ira de Alma. Entre sus habilidades, tiene la capacidad de ralentizar el tiempo. Algo que viene muy bien si tenemos en cuenta la Inteligencia Artificial de la que hacen gala nuestros adversarios. No es extraño ver cómo un soldado tira una mesa al suelo para utilizarla de parapeto, o cómo va buscando la mejor manera de acercarse hasta tu posición para liquidarte.

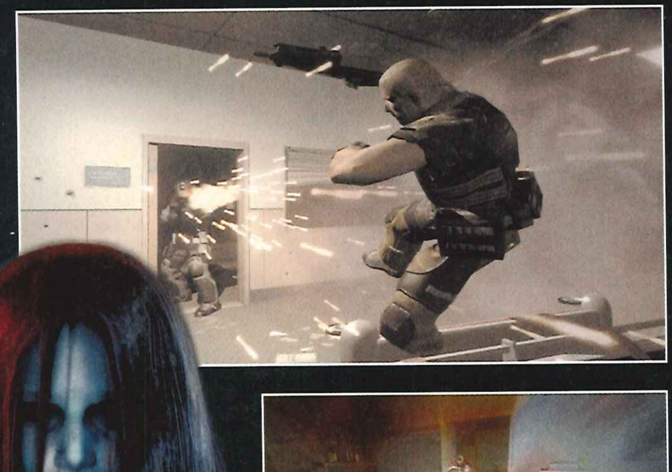
La IA es uno de los aspectos que más ha avanzado desde la primera entrega, pero no el único. El apartado gráfico también ha sufrido una evolución considerable. Los efectos de partículas nos van a dejar un espectáculo gore como pocas veces hemos visto en PlayStation 3. Sangre salpicando el visor de Beckett, chispas saltando por todos los lados en frenéticos tiroteos... Aunque en algunos momentos parece perder un poco de fluidez, esperamos que en la versión final del juego este problema se haya solucionado.

La verdad es que como *shooter*, ***F.E.A.R. 2*** tiene un comportamiento ejemplar. Los controles responden de forma fiable al jugador, dejando una sensación de título compacto. Y si en este terreno la obra de **Monolith** se mueve como pez en el agua, cuando le añadimos el regustillo a *Survival Horror* que nos va dejando la aventura, con detalles como los *flashes* pesadillescos que atormentan a Beckett, el juego gana muchos enteros.

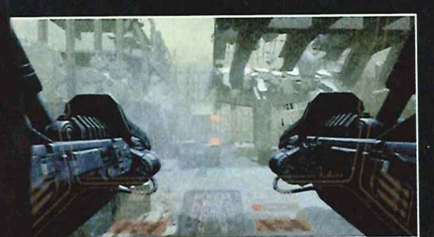
Monolith ha incluido un modo multijugador On-line o en red local. Pueden participar un máximo de 16 jugadores en seis modalidades diferentes.

El lanzamiento de ***F.E.A.R. 2: Project Origin*** está previsto para el próximo mes de febrero de 2009.

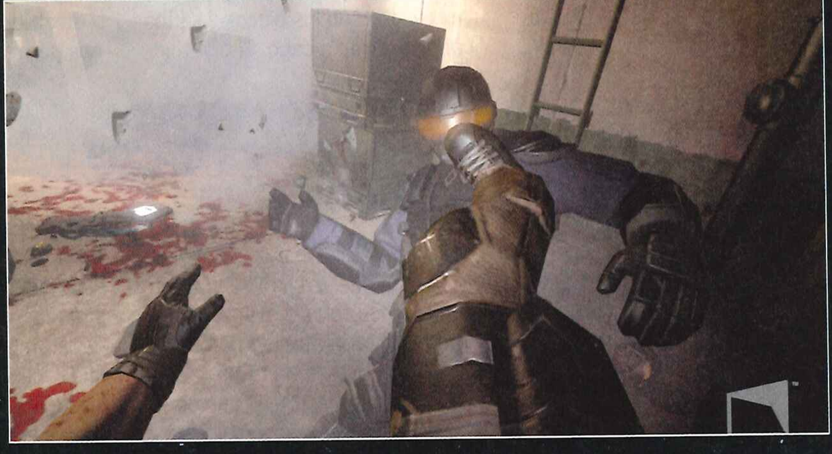
COMPAÑÍA **WARNER BROS.** | DESARROLLADOR **MONOLITH PRODUCTIONS** | DISTRIBUIDOR **WARNER BROS.** | GÉNERO **SHOOTER** | JUGADORES **x16** | http://projectorigin.warnerbros.










Bestias informes. Además de los enemigos humanos, te encontrarás con terribles criaturas para luchar. De entre todas, la más terrible, la implacable Alma.

claves

1 Entre las principales claves de la secuela de F.E.A.R., nos encanta la descarada apuesta por el gore. Litros de sangre y bestias descarnadas que nos van a hacer sudar de lo lindo dándole al gatillo.



2 La cuidada Inteligencia Artificial de los enemigos es un aspecto a destacar, pero lo es aún más la atmósfera creada alrededor de Alma, la niña que nos pondrá los pelos de punta en F.E.A.R. 2.



VERSIÓN BETA

El stick izquierdo controla la posición del cuerpo del skater y el derecho, los movimientos de las piernas.

www.skate.ea.com

SKATE 2

PS3

LO MÁS DESEADO

EL MEJOR SIMULADOR DE SKATE DE LOS ÚLTIMOS TIEMPOS VUELVE, PERMITIENDO... QUE NO HAGAS SKATE



PRIMERA IMPRESIÓN



J. TONES

Para quienes quedamos maravillados con el intuitivo sistema de control de la primera entrega, la mejor noticia posible es que esta secuela sea más de lo mismo...

Skate supuso, hace poco más de un año, un sorprendente revulsivo para el algo estancado panorama de los juegos de *Skate*. Habiendo llegado la longeva serie *Tony Hawk's Pro Skater* a un callejón sin salida que promovía la fantasía y el disparate decididamente alejados de la simulación, *Skate* replanteó desde cero el sistema de control típico de estos juegos: para hacer los trucos que multipliquen su puntuación, el jugador no tiene que pulsar complicadas secuencias de botones ni memorizar enrevesados *combos*, sino que todo tiene un enfoque más natural. El *stick* izquierdo controla la posición del cuerpo del *skater* (es decir, la dirección en la que se mueve la tabla) y el derecho, los movimientos de las piernas; estos son los trucos y saltos que se llevan a cabo. El objetivo es cumplir misiones que pondrán a prueba nuestra habilidad al borde de la tabla y avanzar en un modo Historia ambientado en una San Vanelona de un futuro cercano donde el *skate* es una actividad completamente proscrita. Es decir, todo se mueve en unas líneas muy similares a las del primer *Skate*, salvo pequeñas novedades: la más llamativa es la posibilidad de descender de la tabla y efectuar trayectos a pie, lo que nos permitirá modificar escenarios, llegar a lugares inaccesibles y resolver pequeños *puzzles* basados en los elementos de los niveles. A ello se añade que los trucos se han depurado y mejorado, aumentando la cantidad de *stunts* espectaculares y de *manuals*, dando lugar a una reconfortante promesa: la de un título que parece multiplicar y prolongar los logros de su precedente.

En Skate 2 hay nuevos y más complejos trucos y stunts disponibles

COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS** | DESARROLLADOR **EA BLACK BOX** | DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS** | GÉNERO **SKATE** | JUGADORES **X6** | www.skate.ea.com

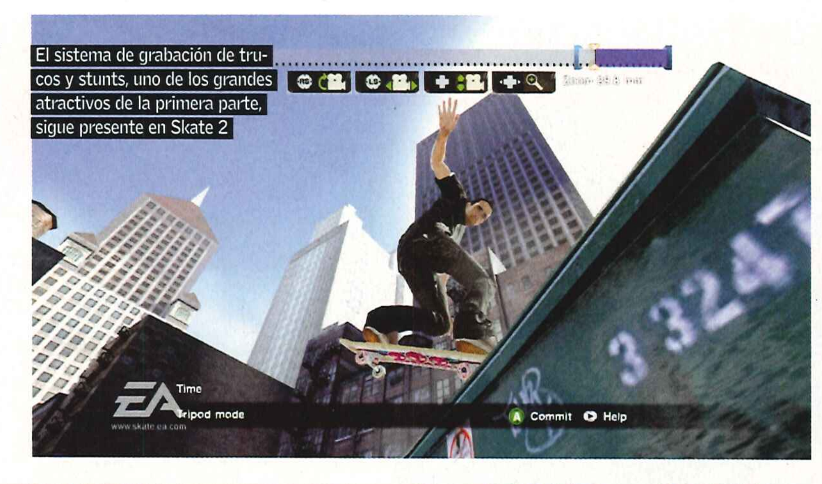
claves

1 Skate 2 transcurre en un futuro cercano, pero es prácticamente idéntico al presente. Así que olvídate de patines voladores a lo Regreso al Futuro II... por suerte.



2 A diferencia de lo que sucedía en el primer Skate, los parques para patinar ya no serán zonas para relajarse y practicar, sino también zonas de alto riesgo donde la vigilancia se ha redoblado.





El sistema de grabación de trucos y stunts, uno de los grandes atractivos de la primera parte, sigue presente en Skate 2





Obstáculos. Aunque en la beta de preview que hemos probado, los segmentos a pie no estaban pulidos del todo, su utilidad y posibilidades jugables son enormes: desde abrir pasos inaccesibles a organizar nuestras propias gymkanas. Prevemos unos vídeos a lo «Jackass» espectaculares...

El grafismo hiperrealista de Skate, con sus plazas bien iluminadas y su somnolienta neblina, vuelve en Skate 2.

» **Simple.** Una tecla permite bajar de la tabla para encadenar trucos que exigen poner los pies en el asfalto.

VERSIÓN BETA



En Battle Fantasia hay personajes de lo más variopinto. ¿Qué te parece ese sombrero con orejeras?

LO MÁS DESEADO

PS3

BATTLE FANTASIA

UN CRUCE ENTRE ROL Y GALLETAS DISEÑADO POR LOS PADRES DE GUILTY GEAR

PRIMERA IMPRESIÓN

EDGAR & CIA

Ambientación otaku y el sistema de lucha con que muchos hemos crecido. Lástima que haya pocos personajes disponibles.

A LA VENTA EN febrero

En estos tiempos que corren de recreación facial, *motion capture* y motores físicos, todavía aparecen ciertos juegos para no olvidar que la abstracción, la exageración y la horterada de buen gusto siguen teniendo un huequecito en una industria que fue concebida con gorilas lanzando barriles y puercoespines con zapatones. Los japoneses tienden a acordarse bastante de ello y por eso se atreven con juegos como ***Battle Fantasia***, un título que no alcanza la espectacularidad de un *Tekken*, pero que devuelve la lucha a sus bases, y a los combatientes ese aire excéntrico con aberraciones humanas capaces de zurrarse en escenarios planos.

De oriente como los reyes

No hace falta ser experto en bellas artes. Con sólo ver las pantallas que te ofrecemos ya queda claro que estamos ante el típico juego 100% japonés, y si añadimos que ha sido desarrollado por **Arc System Works**, y además conoces los *Guilty Gear*, no habrá lugar a dudas. Para empezar, el peculiar elenco de personajes ha salido de la mente de la artista Emiko Iwasaki, que ya trabajó también en los diseños de *Guilty Gear XX*.

Lo que esta dibujante ha creado, lleva el género de la lucha, para agrado de muchos, a sus orígenes más circenses: un pirata cuyo garfio es más grande que la cabeza, una camarera que pelea sin soltar la bandeja, un enano de tamaño similar a *El Increíble Huk* o un obispo empollón con bermudas son algunos ejemplos. Eso sí, no esperes muchos más porque ***Battle Fantasia*** sólo va a contar con doce personajes seleccionables, lo cual es incomprensible en un juego que no intenta destacar en el apartado técnico y que debería jugar otras bazas. También es extraña la decisión de haber optado por la utilización de gráficos en 2.5 D pues no alcanzan el realismo de lo tridimensional, ni tienen la frescura, el detalle y la belleza plástica de las dos dimensiones. Pero aún así no debemos olvidar ni pasar por alto el toque rolero que lleva intrínseco. Los golpes que asestemos restan puntos de vida al rival como en un *RPG*, y lo más extravagante es que no todos los personajes poseen los mismos de partida. Así pues, unos tendrán mucha salud pero serán más lentos y otros menos resistentes, aunque más hábiles.

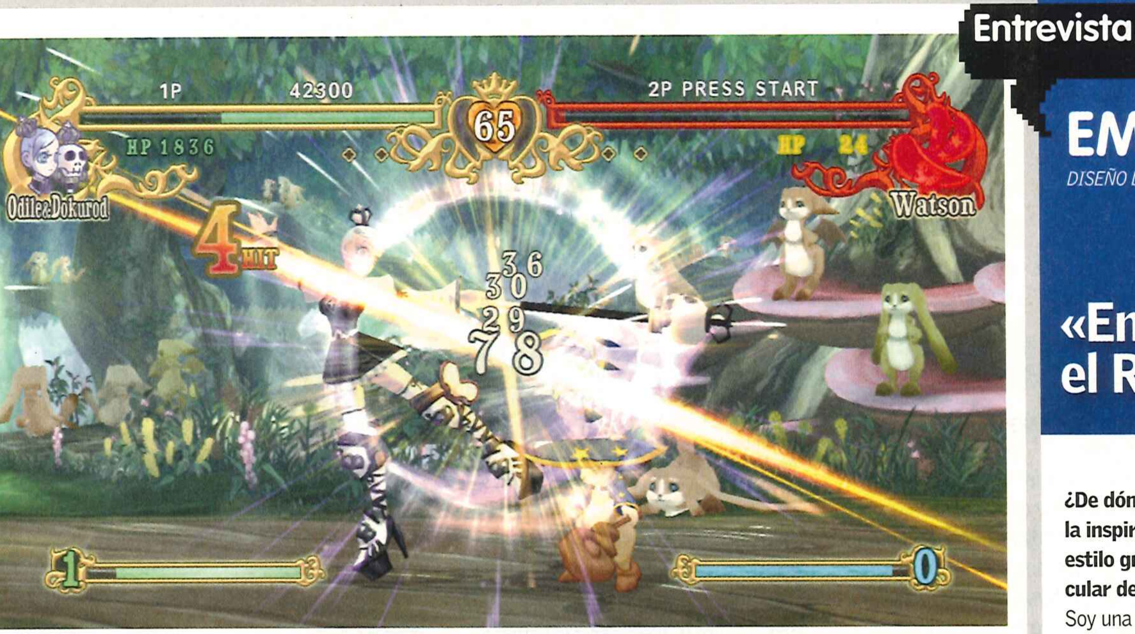
COMPAÑÍA **ARC SYSTEM WORKS** | DESARROLLADOR **ARC SYSTEM WORKS** | DISTRIBUIDOR **505 GAMES** | GÉNERO **LUCHA** | JUGADORES | http://www.arcsystemworks.jp

Entrevista

EMIKO IWASAKI

DISEÑO DE GUIÓN Y PERSONAJES DE BATTLE FANTASIA

«En Japón gusta más el RPG que la lucha»





¿De dónde has sacado la inspiración para el estilo gráfico tan particular de este juego?
Soy una persona a la que le gusta mucho viajar y cuando lo hago suelo investigar sobre cuentos de hadas e historias de otros países. Esto me ha influido mucho. Por ejemplo, uno de los personajes (Watson) fue creado mientras iba en un avión. Después todos los bocetos se discuten con el equipo de desarrollo hasta que elegimos el estilo final.

¿Qué otros juegos de lucha están relacionados con este *Battle Fantasia*?
Algunos juegos de **Capcom** nos han influenciado a la hora de crear éste. No obstante, nosotros tenemos la gran herencia de nuestros juegos pasados y Guilty Gear, obviamente, nos ha inspirado.

¿Por qué se han introducido elementos *RPG*, como la diferente barra de salud para cada uno de los personajes?
En Japón hay muchos jugadores a los que les apasionan los *RPG*, pero no se sienten atraídos por los títulos de lucha. Queremos animar a estas personas a probar nuestro título para que comprueben lo divertido que puede ser un juego de estas características. Por eso hemos añadido elementos de *RPG*, para que estos nuevos jugadores se sientan más cómodos.

¿Qué diferencias hay entre esta versión y la de recreativas?
Básicamente son iguales. Ambos tienen un sistema de juego agradable y accesible para divertirse desde el primer momento. Naturalmente, hemos incluido más modos de juego en la versión casera, como el Historia, *Survival*, *Time Attack*, el modo Práctica o la posibilidad de jugar On-line contra otras personas de todo el mundo.

¿Hay algún tipo de contenido desbloqueable?
Al completar el modo Historia, con cada personaje es posible desbloquear nuevos estilos e indumentarias.

¿Y contenido descargable desde PS Store?
Lo siento, pero no habrá contenido descargable.





FUERZA BRUTA. Deathbringer, o El Portador del Presagio, es el malo malísimo de Battle Fantasia. Su gran cantidad de puntos de salud y la fuerza así lo demuestran.





Cuando la barra inferior esté a tope podrás realizar golpes finales de modo similar a como se hacía en SF: Alpha.



1 El modo Historia es diferente para cada personaje. Una vez completado, obtendrás nuevas vestimentas para utilizar con el héroe que hayas seleccionado.



2 Battle Fantasia lleva ya dos años dando vueltas por los salones recreativos de Japón. De hecho, fue el título que inauguró la placa Taito Type X2, la misma sobre la cual corre Street Fighter IV.



BUZÓN

Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón) c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**

Control de contenidos en Little Big Planet

ÁLVARO DOMÍNGUEZ GÓMEZ.
VÍA E-MAIL.

Hace pocos días me enteré de un hecho que me dejó bastante enfadado con **Media Molecule**, o quien se encargue de regular los niveles creados por usuarios en *LittleBigPlanet*. El caso es que han eliminado un nivel de dicho juego, publicado por un usuario. El nivel se llamaba *The Azure Palace*, estaba muy elaborado y tenía elementos bastante interesantes.

Después de muchas especulaciones en foros de Internet, se ha llegado a una conclusión: que fue eliminado porque en su descripción nombraba una dirección web, que seguramente fue considerada *spam*. Esto es bastante sorprendente, porque *LittleBigPlanet*, desde que se empezó a promocionar, se dijo que sería un juego en el que los usuarios gozarían de una libertad completa, nosotros tendríamos el mando, crearíamos nuestros niveles y seríamos «un desarrollador más».

Y yo me pregunto: ¿hasta dónde llega esa libertad que nos prometieron? ¿Cómo se sentirá el creador del nivel ahora? ¿Se sentirá engañado por **Media Molecule**, que le prometió que podría desarrollar con gran libertad?

Me parece que habría sido un gran acierto avisar al usuario de que esa mención a direcciones web estaba prohibida, o directamente borrar esa dirección de la descripción del nivel, pero no hacerle semejante faena al creador, pues seguramente no volverá a crear ningún nivel para el juego.



Criterion rules. Los creadores de Burnout miman a sus clientes. Un ejemplo: la última actualización, con motos.

Parches y nuevas actualizaciones

MARIANO DE LA TORRE.
VÍA E-MAIL.

Quisiera hacer referencia a los tan de moda parches y ampliaciones. Muchas veces da la sensación de que a algunas compañías, entre ellas nuestra queridísima **Konami**, les ha dado por crear juegos inacabados con tal de sacarlos en una fecha determinada, para luego subsanar todos los problemillas. No me parece bien, yo he pagado por un juego completo... ¿Y el que no tenga Internet? Y si encima la pifian como hicieron con la versión 1.20, que la colgaron por error y ahora hay problemas para jugar On-line con juegos no actualizados.

Sólo espero que **Konami** se ponga las pilas. Otro punto es el de las expansiones de juegos; a priori me parecen bien, siempre que sean gratuitas o me hagan pagar un precio bajo, porque ¿no he pagado ya 60 ó 70 Euros?

Sólo espero que todas las compañías a partir de ahora se fijen en **Criterion** y su gran juego de conducción *Burnout*. Eso es un ejemplo de cuidar al usuario.

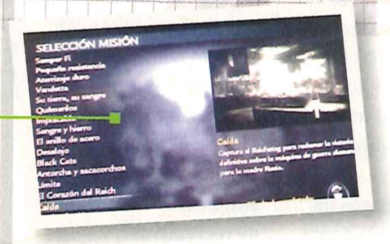
«Criterion es un ejemplo a seguir de cómo cuidar al usuario»

Otro que se pasa a FIFA

IVÁN VELEZ.
VÍA E-MAIL.

Para un fanático de siempre de *PES*, duele gastarse 70 Euros dos años consecutivos, esperando ver fútbol en consolas de *next gen* de la mano de **Konami**. Ante semejante desidia y dejadez por parte de la compañía durante estos dos años en **PS3**, con, según algunos, ciertas mejoras (yo no veo ninguna, sólo retrocesos) compré la version de *FIFA* para esta temporada como alternativa al juego de fútbol de **Konami**... sobre todo para no sentirme estafado por adquirir el mismo producto que hace un año. Cual fue mi sorpresa, que el juego de la compañía de Canadá me tiene enganchado desde el día de la adquisición y todavía no he dejado de descubrir sorpresas, movimientos, emociones y horas y horas de juego de fútbol. Ese concepto que la franquicia *PES* parece haber olvidado y que me mantenía 10 ó 12 horas sin soltar el mando. Ahora me tendré que echar amigos nuevos o sacar del engaño a los de siempre, explicando lo que es un Simulador (*FIFA*) y lo que se ha convertido, muy a mi pesar, en un *Arcade* (*PES*). Aunque siem-





Álvaro Cantero se ha terminado el que es, según él, el mejor Call Of Duty de la historia, y así nos lo demuestra.

Iván Rodríguez nos muestra su amor incondicional a la saga PES con toda su colección futbolera.



El Récord del mes

José Vicente Crespo ha conseguido, en tiempo récord, todo, absolutamente todo, en LittleBigPlanet. ¡Enhorabuena!





pre queda reinventarse, y las casas se construyen desde abajo. Yo les pongo los cimientos: *Pro Evolution Soccer 5* y *PES 6*.

Exclusividades

ÁLVARO CUELLAR.
VÍA E-MAIL.
Recientemente, Kaz Hirai dijo que prefería que le disparasen una bala en la cabeza a que una exclusividad de Xbox 360 apareciera en **PS3**... Siendo presidente de una compañía debes defenderla a capa y espada, pero de ahí a soltar frases como ésta hay un mundo. Nadie en su sano juicio, por muy creído que se lo tenga, o muy *fanboy* que sea, puede afirmar que negaría poder disfrutar de joyas como *Super Mario Galaxy* o *Gears Of War* en su plataforma, y el que diga lo contrario es porque su enfermizo fanatismo le ciega.

«Nadie se negaría a disfrutar de joyas de la competencia»





EL TEMA DEL MES
¿QUÉ ES LO QUE MÁS TE HA GUSTADO DE LITTLE BIG PLANET?

Me encantaría diseñar un escenario ambientado en el antiguo Egipto

PALOMA. VÍA E-MAIL.
Lo que más me gusta de *LBP* son las enormes posibilidades que tiene. Puedes pasar horas creando tus propios niveles y, lo que es mejor, compartirlos con los demás usuarios. Es un juego que requiere horas de investigación para poder exprimirlo al máximo (cosa que, la verdad, ya se estaba echando un poco en falta). El modo Off-line está muy bien, pero es en el On-line donde se encuentra el aliciente. Sin duda alguna, es un juego con una vida útil larguísima.

A mí me encantaría diseñar un escenario ambientado en el antiguo Egipto. Con su pirámide de fondo, unos pequeños *sackboys*-momia intentando acabar con nuestro *sackboy*-faraón, todo ello aderezado con múltiples trampas al más puro estilo *Tomb Raider*.

Little Big Planet es una maravilla

ADRIÁN ORTEGA. VÍA E-MAIL.
Todo el videojuego en sí es una maravilla, desde sus vistosos decorados, múltiples opciones, objetos, ropas... hasta sus protagonistas. Me encanta cómo con unos movimientos tan sencillos como son agarrar y saltar puedes avanzar en cada nivel superando obstáculos de lo más original y manteniendo en todo momento el nivel alto de concentración, y diversión. Ésta diversión no sólo está en los diferentes niveles que superas, también está en las infinitas combinaciones de ropa y accesorios de tu héroe de trapo, en el reto de encontrar los objetos ocultos y en el apartado creativo, que es genial. Un gran videojuego de plataformas, en mi opinión, debe de ser así: sencillo en el manejo y complejo al realizar complicados saltos, así como esquivando peligros. ¿Soy el único que se ha caído decenas de veces en los dichosos rodillos gigantes de tela en *El Castillo Perdido del Sensei*?

Su simpatía me enganchó desde el principio.

SACKBOY. VÍA E-MAIL.
Desde que vi la original forma de mostrar los títulos de crédito, al inicio del juego, no pude dejar de jugar hasta completarlo. Y es que todo está diseñado con ese amor y esa simpatía que envuelve películas como *Amelie* o *Rebobine Por Favor*. Es algo indescriptible.

NUEVO TEMA DEL MES PARA EL Nº 97.
«¿A qué juego o juegos has dedicado más tiempo estas navidades? Nos valen tanto novedades como clásicos.»

TÚ PUNTÚAS

Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación esta es tu oportunidad.



MOTORSTORM: P.R.
A. D. G.
VÍA E-MAIL
El arcade de carreras perfecto. Frenético, adictivo y brutal. Así definiría yo a Pacific Rift. Aparte de eso, luce de manera espectacular en el apartado gráfico, en el sonoro y en el jugable. La mejor opción si buscas un juego de carreras en PS3. Solamente echo en falta más circuitos.

9,5



NARUTO U.N. STORM
ISMAEL SÁNCHEZ CARRERO
VÍA E-MAIL
Es el juego que todos los fans de la serie esperábamos. Gráficos buenísimos, manejo perfecto, tiene un montón de misiones en el modo Historia... Lo que le falta es un On-line y las misiones del principio, pero aún así es el mejor juego de Naruto al que he jugado.

9,6

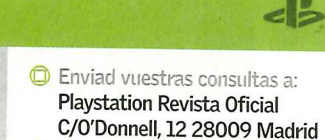


FIFA 09
PEDRO VICUÑA
VÍA E-MAIL
Sin ninguna duda FIFA 09 es el mejor juego de fútbol que hay en el mercado. Nos ofrece todas las competiciones y modos del anterior, y mucho más. Disfrutarás con este juegazo solo, acompañado y en On-line. Si tienes la PS3 y te gusta el fútbol no dudes en comprarlo.

9,8

BUZÓN

Consultorio oficial



Enviad vuestras consultas a:
Playstation Revista Oficial
C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre
O manda un e-mail a:
ps@grupozeta.es
Indicando como asunto: «Consultorio Oficial»



Otra de las dudas «míticas» de esta sección se ha resuelto: iPlayTV ha sido lanzado al fin en nuestro país! Y no se le ha quitado nada de lo prometido: grabación, reproducción en PSP por Wi-Fi, funciones TimeShift...

Regreso de la Fórmula 1

Hola, me llamo José Ramón, tengo una PS3 y me gustaría que me aclaraseis algunas dudas:
❶ ¿Sabéis qué pasa con los juegos de *Formula 1* para PS3 y PS2? ¿Para cuándo la próxima entrega?
❷ ¿Qué está pasando con los *Jak & Daxter* para PS3? ¿Se sabe cuándo saldrá?
❸ ¿Sabéis cuándo saldrá la próxima entrega de *Kingdom Hearts* para PS3?
JOSÉ RAMÓN MATEO, VÍA E-MAIL.

❶ Suponemos que sabrás que Codemasters se hizo con los derechos sobre el campeonato de *Formula 1* a principios de este año. En una entrevista, Rod Cousens (CEO de **Codemasters**) confirmó que el juego llegaría en 2009 para una buena cantidad de plataformas, gobernado por el motor gráfico *EGO* (*DIRT* y *GRID* también lo usan), con muchas posibilidades On-line y con elementos como la deformación de los vehículos en los choques.
❷ Los creadores de la saga, *Naughty Dog*, están enfrascados en el desarrollo de la segunda entrega del impresionante *Uncharted* (anunciado recientemente). Es posible que tras el lanzamiento de la segunda entrega protagonizada por Nathan Drake podamos ver un *Jak & Daxter* para **PlayStation 3**.
❸ Sigue sin saberse prácticamente nada del juego; Tetsuya Nomura confirmó, con respecto al misterioso tráiler incluido con *KH Final Mix+*, que no tendría que ser necesariamente *KH3*, que podría ser un *Kingdom Hearts* diferente con un subtítulo o, directamente, una nueva franquicia en la que estarían presentes algunos de los personajes del vídeo. *Kingdom Hearts* sigue siendo un enigma.



Uncharted 2: Among Thieves. La secuela del popular título de Naughty Dog ha sido al fin desvelada.

Rock Band y Guitar Hero

¡Hola! Tengo unas preguntas sobre *Guitar Hero: World Tour y Rock Band 2*:
❶ ¿Es compatible la batería del juego de *Rock Band 2* de PlayStation 2 y PlayStation 3 con el *Guitar Hero: World Tour* de la misma plataforma?
❷ ¿Hay algún *pack* de uno de los dos títulos que incluya el juego y la batería?
❸ Desde el punto de vista de control y creador de personajes, ¿cuál de los dos consideráis mejor?
BENITO CASTRO, VÍA E-MAIL.

❶ **Activision** ha confirmado a través de una lista de compatibilidad que las baterías son «intercambiables»; es decir, que funcionan las dos con ambos juegos... si no actualmente, en breve a través de un parche de actualización.
❷ Lo más parecido que vas a encontrar es la batería de *Rock Band* suelta, por lo que después tendrás que adquirir cualquiera de los dos juegos. La batería de *Guitar Hero: World Tour* sólo viene incluida con el *pack* que contiene el juego y todos los instrumentos.
❸ **Activision** ha empleado su experiencia en personalización, adquirida con la saga *Tony Hawk's*, para dotar *GH: World Tour* de mil posibilidades... aunque *RB* no se queda atrás; tendrías que probar ambos.

La tecno-duda

PlayStation 3 a través de un módem 3G

Tengo Internet 3G con un módem móvil USB y me gustaría saber si podría conectar mi PlayStation 3 a Internet a través de dicho módem.
KARIM ZOUGARI, VÍA E-MAIL.

A estas alturas, suponemos que ya habrás probado conectar el módem a tu PlayStation 3 a través de USB sin ningún éxito. Puedes conectar tu **PlayStation 3** a Internet a través de un módem 3G, pero para lograrlo tendrás que hacerlo compartiendo la conexión a Internet de un ordenador al que irá conectado el módem. De forma resumida, deberás conectar el módem a un PC o un Mac, compartir la conexión a Internet con otros dispositivos (no es muy difícil hacerlo) y conectar tu **PS3** al ordenador (bien por vía *Wi-Fi* o a través de un cable de red de «par cruzado») con el fin de aprovechar esa conexión a Internet «compartida».



¡Tu opinión cuenta!

Ayúdanos a crear la revista a tu gusto

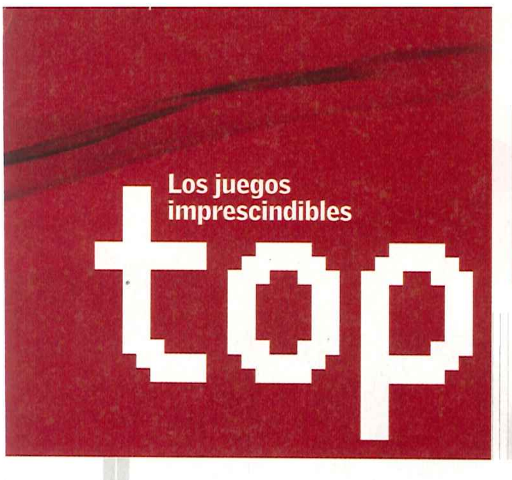
Entra en **www.revistaplaystation.com/participa** y colabora con nosotros rellenando un sencillo cuestionario sobre la revista

Y consigue uno de los premios que sorteamos

1 pack de PSP 3000 + 8 juegos y

1 pack de 8 juegos para PSP

Los ganadores serán contactados directamente por teléfono o correo electrónico por la revista PlayStation Revista Oficial





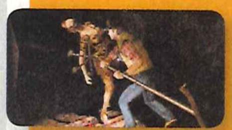


SUGERENCIAS DEL chef

UN POQUITO DE GORE EN PSP...



MANÍACO
MANHUNT 2
(ROCKSTAR)
Uno de los juegos más violentos que se pueden encontrar en el mercado. Ha tardado más de un año en llegar, pero por fin lo podemos disfrutar.



SURREALISTA
SILENT HILL: ORIGINS
(KONAMI)
Tumores con patas, orificios con dientes y algunas armas para hacer pupa. Más asqueroso que gore, pero sigue siendo un gran Silent Hill.



NEOYORKINO
INFECTED
(THQ)
La sangre parece chorrear por la pantalla mientras destrozas y degollas a cientos de zombis a lo largo de todo Nueva York. Adicción sencilla, pura y dura.



1 =
PES 2009
EVALUACIÓN 9,1
El auténtico rey del fútbol en PSP sigue siendo PES. Como principal novedad, este año incluye el modo Ser una Leyenda.
Square Enix 29,95€. +16 años JUGADO ☐



2 =
CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
EVALUACIÓN 9,4
La precuela de Final Fantasy VII se convierte en una maravilla técnica y jugable para PSP.
Square Enix 39,95€. +16 años JUGADO ☐




3 =
MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX
EVALUACIÓN 9,1
Las carreras callejeras más famosas regresan a PSP. Esta vez será en Los Ángeles. ¿Eres tú el más rápido de la ciudad?
Rockstar. 39,95€. +12 años JUGADO ☐




4 N
LOCO ROCO 2
EVALUACIÓN 9,0
Estas simpáticas bolitas gelatinosas regresan a PSP con nuevas y mucho mejores aventuras.
Sony C.E. 29,95€. +3 años JUGADO ☐



5 ↓
GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
EVALUACIÓN 9,3
El «Fantasma de Esparta» nos descubre cómo se inició su aventura, en el mismísimo Hades.
Sony C.E. 19,95€. +18 años JUGADO ☐



6 ↓
FIFA 09
EVALUACIÓN 8,6
EA Sports nos trae su ración de fútbol portátil un año más con nuevas opciones y la buena base jugable de siempre.
EA Sports. 39,95€. +3 años JUGADO ☐



7 N
BUZZ! CEREBROS EN ACCIÓN
EVALUACIÓN 8,1
De los concursos a los minijuegos. Entrena tu mente con infinidad de divertidas pruebas.
Sony C.E. 29,95€. +3 años JUGADO ☐



8 ↓
PLAYCHAPAS: FOOTBALL EDITION
EVALUACIÓN 8,5
El primer simulador de fútbol chapas llega a PSP. Incluso viene con el reglamento oficial.
Sony C.E. 29,95€. +3 años JUGADO ☐



9 N
MANHUNT 2
EVALUACIÓN 7,7
Las puertas del manicomio se han abierto y la brutalidad campa por sus anchas. Lo más gore para Playstation Portable.
Rockstar 29,95 €. +18 años JUGADO ☐




10 ↓
CLANK: AGENTE SECRETO
EVALUACIÓN 8,5
Esta vez es Clank el auténtico protagonista de este gran título exclusivo de PSP.
Sony C.E. 39,95€. +7 años JUGADO ☐

los más vendidos

1. PES 2009 (KONAMI)
2. GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS (SONY C.E.)
3. NEED FOR SPEED UNDERCOVER (EA)
4. FIFA 09 (EA SPORTS)
5. CLANK: AGENTE SECRETO (SONY C.E.)
6. MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX (ROCKSTAR)
7. WWW SMACKDOWN VS RAW 2009 (THQ)
8. BEN 10 (VIRGIN PLAY)
9. PLAYCHAPAS: FOOTBALL EDITION (SONY C.E.)
10. GTA: LIBERTY CITY STORIES (PLATINUM-ROCKSTAR)

GAME

EL MEJOR DE...



aventura acción
GOD OF WAR: C.O.O.
SONY C.E.
39,95€ +18



conducción
MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX
SONY C.E.
39,95€ +12



lucha
TEKKEN: DARK RESURRECTION
NAMCO BANDAI
19,95€ +16



RPG
CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
SQUARE ENIX
39,95€ +16



shooter
MEDAL OF HONOR HEROES 2
EA GAMES
49,95€ +16



deportes
PES 2009
KONAMI
29,95€ +3



puzzle
CAPCOM PUZZLE WORLD
CAPCOM
29,95€ +3



NUESTROS FAVORITOS



STAR OCEAN: FIRST DEPARTURE
The Elf



CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES
Nemesis



PES 2009
R. Dreamer



MANHUNT 2
John Tones



BUZZ! CEREBROS EN ACCIÓN
Anna



MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX
Last Monkey

ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS
Curro

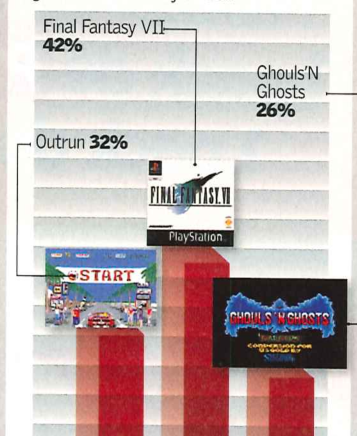


MANHUNT 2
Wiki

LA ESTADÍSTICA

NUESTRO REMAKE MÁS SOÑADO...

Ahora que está a punto de llegar Super Street Fighter II Turbo HD Remix y que aún disfrutamos de Bionic Commando Rearmed, nos vienen a la cabeza otros grandes clásicos que nos gustaría ver con graficazos HD de hoy en día...



THE ELF Y TRES JUEGOS DE PSP QUE SIEMPRE LLEVA CONSIGO...





STAR OCEAN FIRST DEPARTURE. Tener en tu PSP el capítulo primigenio de la sagar de tri-Ace es algo realmente gratificante. **SQUARE-ENIX. 39,95 €. +12**



CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII. Si los ecos del séptimo capítulo de PSone todavía resuenan en tu interior, lo mejor es hacerse con esta entrega. **SQUARE-ENIX. 39,95 €. +16**



CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHR. En un solo UMD se dan cita tres grandiosos momentos de la mítica saga que no debes perderte por nada del mundo. **KONAMI. 39,95 €. +12**





SUGERENCIAS DEL

chef

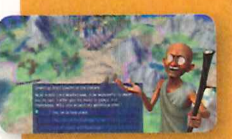
PENSANDO COMO UN ESTRATEGA EN PS3...



MUNDIAL
TOM CLANCY'S ENDWAR
(UBISOFT)
Quizá el primer RTS ambicioso para consola, nos propone como escenario la Tierra para librar la Tercera Guerra Mundial.



SATÁNICO
OVERLORD: RAISING HELL
(CODEMASTERS)
Conviértete en el gran señor oscuro y destruye todo lo que encuentres a tu paso con tus simpáticos seguidores, los Minions.



CIVILIZADO
S.M. CIVILIZATION REVOLUTION
(TAKE TWO)
El paradigma de la estrategia por turnos simplificado para consola. Haz crecer tu civilización hasta dominar todo el planeta.



1 =
LITTLE BIG PLANET
EVALUACIÓN 9,5
Crea tu propio SackBoy y lánzate a una gran comunidad creada por todos los usuarios de PS3. Innovación plataformera.
Sony C.E. 69,95€. +7 años JUGADO ☐



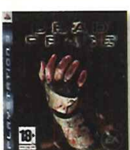

2 =
RESISTANCE 2
EVALUACIÓN 9,5
Las Quimeras están de vuelta y esta vez parece que para quedarse. La batalla será más dura y el juego más divertido.
Sony C.E. 69,95€. +18 años JUGADO ☐




3 =
FIFA 09
EVALUACIÓN 9,5
Más de 250 mejoras, una velocidad más convincente y una física de infarto. El fútbol en consola nunca fue tan real.
EA Sports. 69,95€. +3 años JUGADO ☐



4 ↑
MIRROR'S EDGE
EVALUACIÓN 9,3
Plataformas y acción para la nueva generación. Serás Faith, una mensajera que lucha por la libertad en un mundo oprimido.
EA. 69,95€. +16 años JUGADO ☐




5 ↓
DEAD SPACE
EVALUACIÓN 9,3
Sólo en el espacio, en una nave abandonada con cientos de seres deformados que desmembrar. Puro terror espacial en PS3.
EA. 69,95€. +18 años JUGADO ☐

6 ↑
FALLOUT 3
EVALUACIÓN 9,4
El mejor RPG futurista de la historia regresa de la mano de Bethesda. Prepárate para subir a la superficie.
Atari. 69,95€. +18 años JUGADO ☐

7 ↓
CALL OF DUTY: WORLD AT WAR
EVALUACIÓN 9,1
La 2ª Guerra Mundial, recreada con toda su crudeza. Te pondrá los pelos de punta.
Activision. 69,95€. +18 años JUGADO ☐

8 ↓
PES 2009
EVALUACIÓN 9,0
La licencia de la Champions en exclusiva y un motor gráfico renovado son las principales novedades del gran clásico del fútbol.
Konami. 64,95€. +3 años JUGADO ☐

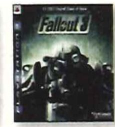
9 N
TOMB RAIDER UNDERWORLD
EVALUACIÓN 9,0
Una Lara más madura en busca del mito de Thor. Imprescindible si te gusta la aventura.
Eidos. 69,95€. +16 años JUGADO ☐



10 =
MOTORSTORM: PACIFIC RIFT
EVALUACIÓN 9,1
Las carreras más trepidantes ahora en las frondosas y peligrosas selvas hawaianas.
Sony C.E. 69,95€. +16 años JUGADO ☐

EL MEJOR DE...






- **aventura acción**: GRAND THEFT AUTO IV — ROCKSTAR 69,95€. +18
- **conducción**: MIDNIGHT CLUB: L.A. — EA GAMES 59,95€. +12
- **lucha**: SOUL CALIBUR IV — NAMCO BANDAI 69,95€. +16
- **RPG**: FALLOUT 3 — BETHESDA 69,95€. +18
- **shooter**: RESISTANCE 2 — SONY C.A. 69,95€. +18
- **deportes**: FIFA 09 — EA SPORTS 69,95€. +3
- **on-line**: LITTLE BIG PLANET — ROCKSTAR 69,95€. +18

NUESTROS FAVORITOS









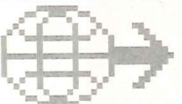
- RESISTANCE 2 — The Elf
- LITTLE BIG PLANET — Nemesis
- MIRROR'S EDGE — R. Dreamer
- FALLOUT 3 — John Tones
- SINGSTAR ABBA — Anna
- NEED FOR SPEED UNDERCOVER — Last Monkey
- CALL OF DUTY: WORLD AT WAR — Curro
- LITTLE BIG PLANET — Wiki

los más vendidos

1. **NEED FOR SPEED UNDERCOVER** (EA)
2. **RESISTANCE 2** (SONY C.E.)
3. **CALL OF DUTY: WORLD AT WAR** (ACTIVISION)
4. **PES 2009** (KONAMI)
5. **TOMB RAIDER UNDERWORLD** (EIDOS)
6. **LITTLE BIG PLANET** (SONY C.E.)
7. **FIFA 09** (EA SPORTS)
8. **GRAND THEFT AUTO IV** (ROCKSTAR)
9. **ASSASSIN´S CREED** (UBISOFT)
10. **FAR CRY 2** (UBISOFT)

GAME





DESCARGA DEL MES
TRAJES DE LBP

Si eres un insaciable y la inmensidad de complementos e indumentarias que puedes encontrar por Little Big Planet te saben a poco, también puedes descargar otros trajes desde PSN. Algunos como el de astronauta o el de planta carnívora son gratis, otros, como un pack para ir de animalico, los podrás tener por un módico precio.



ANNA Y LOS TRES JUEGOS DE PS3 QUE LA MANTIENEN IN LOVE.



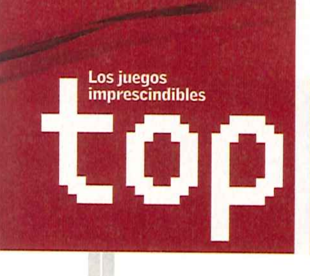
RATCHET & CLANK: ARMADOS HASTA LOS DIENTES. No hay plataformas que lo supere, jamás me canso de rejugarlo una y otra vez. **Sony C.E. 29,95 €. +7**



LITTLE BIG PLANET. Otro plataformas que me tiene enganchado, y es que eso de que puedas crear tus propios niveles es una delicia. **Sony C.E. 69,95 €. +7**



RATCHED & CLANK: EN BUSCA DEL TESORO. Se me hizo muy, muy cortito, pero sus novedades como las fases jugadas a oscuras me dejaron loca. **Sony C.E. 14,95 €. +7**





PS2



SUGERENCIAS DEL chef

SALTA O VUELA EN PS2...



CON EL ERIZO
SONIC UNLEASHED
(SEGA)
El juego de Sonic más esperado de los últimos años. Plataformas en dos y tres dimensiones y esta vez con poderes especiales al estilo de un brawler.



CON EL ZORRO
CRASH: ¡GUERRA AL COCO-MANÍACO!
(VIVENDI GAMES)
Crash y los titanes vuelven para derrotar al malo, malísimo. Plataformas a pie o a lomos de los enormes amigos de Crash.



CON EL DRAGÓN
LA LEYENDA DE SPYRO: LA FUERZA DEL DRAGÓN
(VIVENDI GAMES)
El final de la trilogía, esta vez Spyro deberá volar en compañía de Veneno para derrotar a Dark Master.



1 =
FIFA 09
EVALUACIÓN 9,2
EA Sports nos trae un FIFA muy mejorado a PS2 y, encima, a un precio increíble.
EA Sports. 34,95€. +3 años JUGADO ☐




2 =
PES 2009
EVALUACIÓN 9,1
Konami sigue apostando por el buen fútbol en PS2, con algunas novedades y su clásica jugabilidad. Además, a buen precio. .
Konami. 29,95€. +3 años JUGADO ☐




3 =
ODIN SPHERE
EVALUACIÓN 9,4
Lo artesano y el arte digital se unen para dar forma al mejor RPG con espectaculares gráficos en 2D y una historia apasionante.
Square Enix. 39,95€. +12 años JUGADO ☐




4 =
SILENT HILL ORIGINS
EVALUACIÓN 8,7
El terror primigenio de Silent Hill y su origen, explicado en una fantástica precuela.
Konami. 29,95€. +18 años JUGADO ☐



5 ↑
YAKUZA 2
EVALUACIÓN 8,4
Libertad limitada de movimientos y muchísima acción. Serás Kazuma, miembro traicionado de un clan mafioso japonés.
Sega. 29,95€. +18 años JUGADO ☐

6 ↑
SINGSTAR CANCIONES DISNEY
EVALUACIÓN 8,8
Las mejores canciones de Disney para que las cantes. Vuelve a tu más tierna infancia.
SONY C.E. 29,95 €. +3 años

7 ↓
NARUTO ULTIMATE NINJA 3
EVALUACIÓN 7,5
Lo último de Naruto para PS2, una mezcla brillante de lucha y RPG.
Bandai Namco. 44,95€. +12 años JUGADO ☐

8 ↑
LEGO INDIANA JONES: LA TRILOGÍA ORIGINAL
EVALUACIÓN 8,9
Las tres primeras películas de Indy, recreadas con piezas de Lego para Playstation 2.
Activision. 39,95€. +7 años JUGADO ☐

9 N
MANHUNT 2
EVALUACIÓN 7,5
Las puertas del manicomio se han abierto y la brutalidad campa a sus anchas. Lo más gore para Playstation Portable.
Rockstar 39,95€. +18 años JUGADO ☐




10 N
NEED FOR SPEED UNDERCOVER
EVALUACIÓN 8,1
Vuelven las persecuciones con NFS Undercover. Nuevos circuitos y nuevos cochazos.
EA. 39,95€. +12 años JUGADO ☐

los más vendidos

1. PES 2009 (KONAMI)
2. NEED FOR SPEED UNDERCOVER (EA)
3. FIFA 09 (EA SPORTS)
4. WWE SMACKDOWN VS RAW 2009 (THQ)
5. SINGSTAR CANCIONES DISNEY (SONY C.E.)
6. CALL OF DUTY: WORLD AT WAR (ACTIVISION)
7. GUITAR HERO WORLD TOUR (ACTIVISION)
8. GTA: SAN ANDREAS (PLATINUM-ROCKSTAR)
9. SONIC UNLEASHED (SEGA)
10. TOMB RAIDER: LEGEND (PLATINUM-EIDOS)



EL MEJOR DE...









aventura acción: SILENT HILL ORIGINS — KONAMI 29,99€. +18
conducción: JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS — THQ 44,95€. +12
lucha: NARUTO ULTIMATE NINJA 3 — BANDAI NAMCO 44,95€. +12
RPG: ODIN SPHERE — SQUARE ENIX 39,95€. +12
shooter: BLACK — EA GAMES 19,95€. +16
deportes: FIFA 09 — EA SPORTS 34,95€. +3
party games: GUITAR HERO III — ACTIVISION 79,95 €/49,95€. +12




NUESTROS FAVORITOS



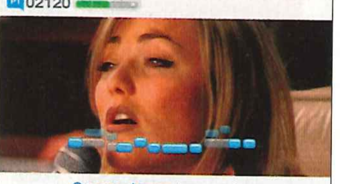





ODIN SPHERE — The Elf
GOD HAND — Nemesis
SINGSTAR DISNEY — R. Dreamer
MANHUNT 2 — John Tones
LEGO BATMAN — Anna
TOMB RAIDER UNDERWORLD — Last Monkey
BLACK — Curro
DRAGON QUEST: EL P. DEL REY MALDITO — Wiki



A QUÉ JUEGA... AMAIA MONTERO



SINGSTAR

Reconoce que los videojuegos no son su fuerte y que en los viajes le vendría muy bien echarse unas partidas para distraerse, pero el único juego que le gusta es el SingStar. Confiesa que más de una vez se ha cantado a sí misma cuando estaba con La Oreja.



R. DREAMER Y LOS TRES JUEGOS CON LOS QUE MAS TIEMPO HA PASADO...



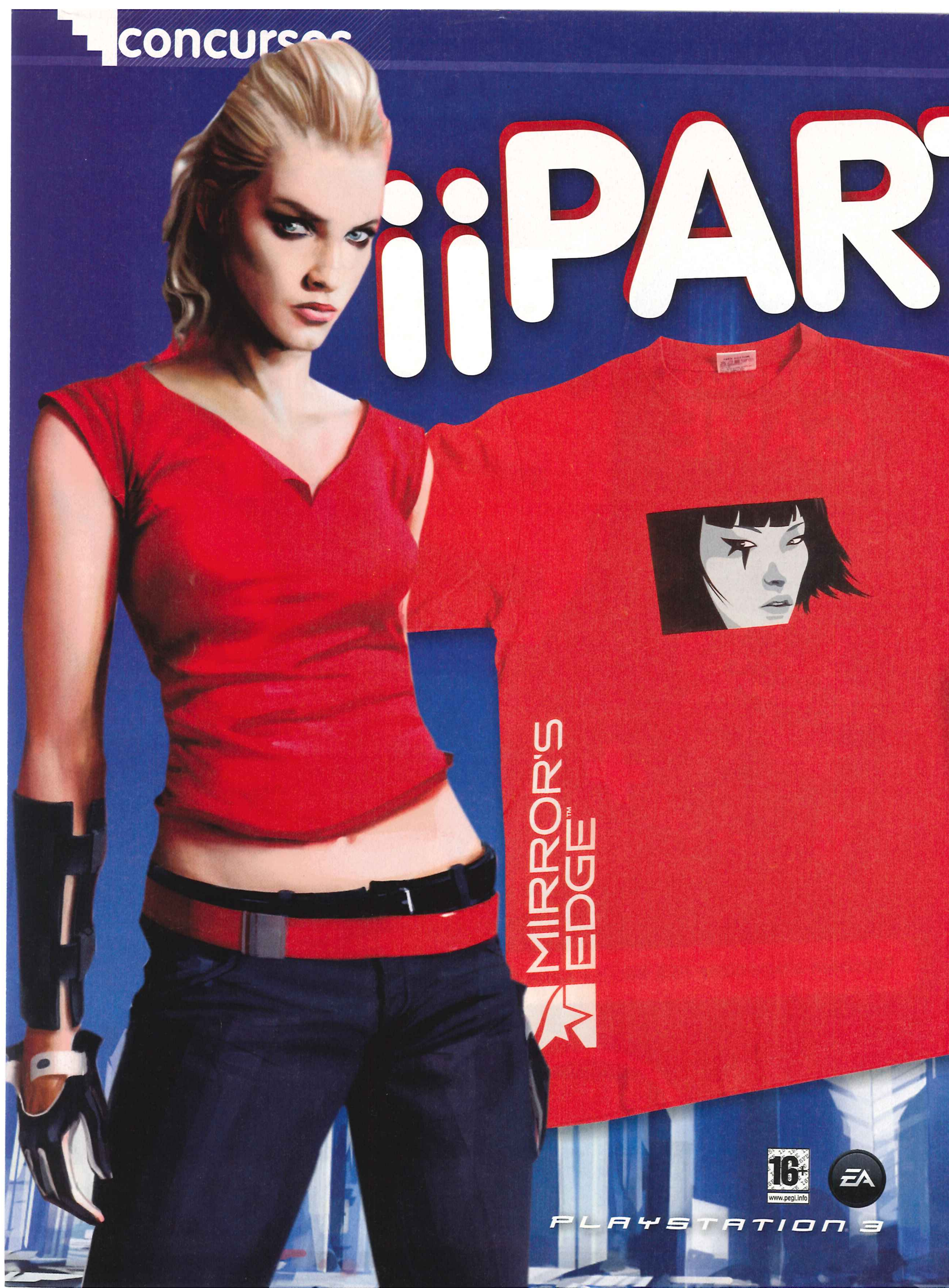
SILENT HILL 2. Descubrir todos los rincones, secretos y finales de Silent Hill II me dejó exhausto a la par que satisfecho. ¡Hurra por Konami!
Konami. Descatalogado. +18



ICO. Fue un flechazo. Una vez tomé la mano de la chica no pude dejar de jugar una y otra vez. Comer sandía en la playa, descubrir el sable láser y sus bellos paisajes.
Sony C.E. Descatalogado. +7



PRO EVOLUTION SOCCER. De todas las sagas, el fútbol de Konami es el que más tiempo me ha robado en la vida. La Liga Máster continúa siendo un fiel compañero de viaje. **Konami. +3**



¡¡PAR
MIRROR'S EDGE™
16+
www.pegi.info
EA
PLAYSTATION 3

TICIPA!!

PlayStation Revista Oficial y Electronic Arts te invitan a sumergirte en la aventura de Mirror's Edge para PlayStation 3. Si quieres optar a uno de los 30 lotes que sorteamos (1 Mirror's Edge PS3 + 1 banda sonora original + 1 camiseta), envía un SMS con la respuesta correcta antes del 14 de enero de 2009.



Game Critics Awards
Mejor Juego Original
E3 2008

MIRROR'S EDGE

30 juegos + camisetas + B.S.O.

¿CUÁL ES EL NOMBRE DE LA PROTAGONISTA DE MIRROR'S EDGE?

A) FAYE **B)** LARA **C)** FAITH

POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra mirrorps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: mirrorps A

A TRAVÉS DE NUESTRA WEB www.revistaplaystation.com
Entra en nuestra página y pincha en el enlace del concurso.
Tan solo tienes que seguir las instrucciones y rellenar el formulario.
La lista de ganadores será publicada en próximos números de la revista.

Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 14 de enero de 2009.

x20
CAMISETAS MCLA

x1
JUEGO NEUMÁTICOS PIRELLI *

PIRELLI

¿QUÉ FABRICANTE HA PERSONALIZADO EL FORD MUSTANG DE LA PORTADA DE MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES?

A) FERRARI B) SALEEN C) MCLAREN

Por **SMS AL 5575.** Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra **midnightps espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: midnightps A

A través de nuestra web www.revistaplaystation.com
Entra en nuestra página y pincha en el enlace del concurso. Tan solo tienes que seguir las instrucciones y rellenar el formulario. La lista de ganadores será publicada en próximos números de la revista.

Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 14 de enero de 2009.

(*) El juego de neumáticos Pirelli se entregará en el taller/concesionario más próximo al domicilio del ganador (no se incluye montaje).

¡PARTICIPA!

WWW.MIDNIGHTCLUBLA-ELJUEGO.COM



¡PARTICIPA!

PlayStation Revista Oficial y 505 GAMES te dan la oportunidad de vivir una maravillosa aventura con Legend Of Sayuki para PS2. Para optar a uno de los 20 juegos que sorteamos, tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta a la pregunta que te formulamos antes del 14 de enero de 2009.

PlayStation®2

PAL

Legend of Sayuki

3+

www.pegi.info

505 GAMES

20 JUEGOS

¿CÓMO SE LLAMABA LA PRIMERA ENTREGA?

A) KIKIKAIKAI **B)** SPYRO **C)** WILD ARMS





PlayStation®2



¿CÓMO PARTICIPAR?

POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra sayukips espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: sayukips A

Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 14 de enero de 2009.

¡PARTICIPA!

PlayStation Revista Oficial y 2K Games te invitan a conseguir esta exclusiva figura de una Little Sister del aclamado juego Bioshock (105cm x 45cm), que forma parte de una edición limitada de 65 unidades en todo el mundo y 10 camisetas. Para participar envía un SMS con la respuesta correcta antes del 14 de enero.

PRIMER PREMIO
1 LITTLE SISTER (edición limitada) + CAMISETA BIG DADDY

SEGUNDO PREMIO
9 CAMISETAS BIG DADDY

105 cm

45 cm

¿CÓMO SE LLAMA LA CIUDAD DEL JUEGO?

A) NUEVA YORK **B)** RAPTURE **C)** GOTHAM CITY

WWW.BIOSHOCK-ELJUEGO.COM

PLAYSTATION 3

¿CÓMO PARTICIPAR? **POR SMS AL 5575.** Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra bioshockps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: bioshockps A







Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 14 de enero de 2009.

REGALAMOS

Vivendi Games y PlayStation Revista Oficial te dan la oportunidad de adentrarte en el universo de Crash ¡Guerra Al Coco-Maniaco! Si quieres optar a uno de estos fantásticos premios, envía un SMS con la respuesta correcta a la pregunta antes del 14 de enero.





1er Premio

10 lotes

Crash ¡Guerra Al Coco-Maniaco! (PS2) + Crash ¡G.A.C.M.! (PSP) + Saco de Dormir + Toalla

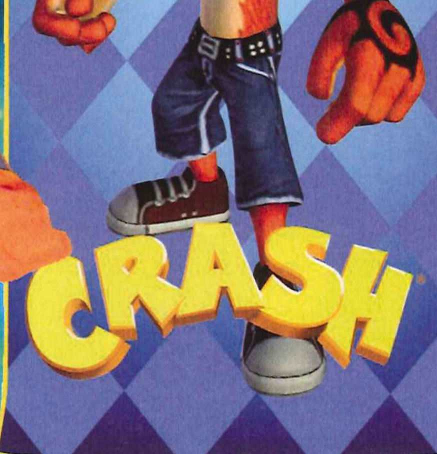




2º Premio

10 lotes

Saco de Dormir + Toalla



¿EN QUÉ CONSOLA DEBUTÓ CRASH?

A) PSONE **B)** PLAYSTATION 2 **C)** PSP

SIERRA PlayStation 2 PSP 7+

¿CÓMO PARTICIPAR? **POR SMS AL 5575.** Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra crashps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: crashps A

Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 14 de enero de 2009.



playStyle

Música
Cine
Motor
Cómic
Moda
Blu-ray
Zona Vip

VANEXXA

LA VALQUIRIA DEL RAP SE SINCERA CON SER Y VENCER

moda

IDEAS PARA REGALAR

blu-ray/dvd

CUARTO MILENIO, ENTREVISTAMOS A IKER JIMÉNEZ

zona vip

DIRECTOR Y ACTRIZ DE APARECIDOS, EN DUELO CON PSP

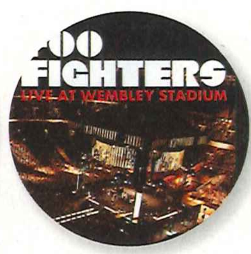
RINCÓN DEL JUGÓN: EL GRUPO DE POP ROCK, **SIN RUMBO**, VIAJA AL PLANETA DE LOS SACKBOYS EN SU NUEVO VIDEOCLIP: SERÉ FELIZ. LA HISTORIA SE DESARROLLA EN UNA PARTICULAR NAVE, EL POD, QUE ES EL MENÚ DE **LITTLEBIGPLANET**, COMPARTIENDO ASÍ CON EL VIDEOJUEGO ESA ESTÉTICA TAN PARTICULAR QUE APROVECHA TODO AQUELLO QUE PUEDE SER RECICLABLE.





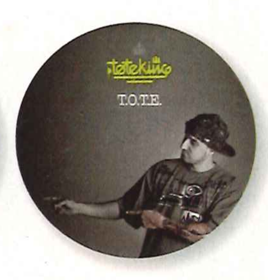
AMAIA MONTERO
Amaia Montero

Separada de sus compañeros de fatigas, la ex de *La Oreja De Van Gogh* arranca en solitario con una colección de canciones con su firma y sello personal. Sonidos acústicos, ambientes sosegados y unos textos (entre la esperanza y la melancolía) que vuelven a incidir en sus temas favoritos de siempre: rupturas, ausencias, amores y desamores... Éxito garantizado. / **SONY & BMG**



FOO FIGHTERS
Live at wembley stadium

El antaño tímido baterista de *Nirvana* muta definitivamente en *Rock'n'Roll Star* al viejo estilo con la edición de este abrumador DVD, que muestra los mejores momentos de los dos conciertos de fin de gira que ofreció su grupo el pasado septiembre en Londres, ante más de 165.000 seguidores enfervorizados. Música alternativa para las masas. / **SONY & BMG**



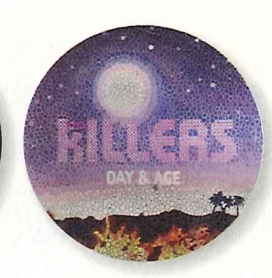
TOTE KING
T.O.T.E.

De los mejores *beatmakers* de aquí (*Cooking Soul, DJ Randy*...) y de allí (*Oh No, Dametaylor, M-Phazes*...) se ha rodeado el MC sevillano para dar a luz su nueva criatura: 17 *tracks* con sonido de alto *standing*, rimas con alma, *flow* del Sur y puntazo flamenco de la mano del gran Chico Cañas, (*Mártires Del Compás*) que deja su huella en «El Tendedero». Grande Tote. / **BOA**



GUNS N' ROSES
Chinese Democracy

Quince años después, y tras un insólito número de salidas en falso, se publica (por fin) el nuevo y ansiado trabajo de la banda de *Hard Rock* más amada y más odiada de la historia... O de su cantante. Porque ***Chinese Democracy*** es el vivo espejo sonoro de la mente de Axl Rose: *riffs* metálicos, ruidos industriales, épica, megalomanía, *ego-trips*... Genialidad y locura. / **UNIVERSAL**



THE KILLERS
Day & Age

Tercer disco en estudio del popular cuarteto de Las Vegas (sin contar el recopilatorio de rarezas *Sawdust*) en el que, pese a la novedosa incorporación de algunos aromas tropicales e instrumentos hasta ahora inéditos, continúan exhibiendo su personalísimo sonido retro futurista en canciones tan punzantes e inmediatas como *I can't stay* o *Human*. Puro poder pop. / **UNIVERSAL**





BEYONCÉ

Desvela su doble personalidad: a veces callejera y agresiva, y otras mimosa y reposada

Lanzada a tumba abierta por la autopista del mega-estrellato, la tigresa del *R'N'B* se desdobla en dos personalidades (reposada y mimosa una, callejera y agresiva la otra) en su flamante doble álbum. Desde lo más alto de la cresta de la ola, la mujer mejor pagada de Hollywood se pone tierna en un primer CD plagado de baladas, atmósferas intimistas y conflictos amorosos, en el que brillan con luz propia los aires *Soul* de *If I were a boy*, el *single* «tranquilo» del álbum. Por el otro lado, un segundo CD trufado de *Hip-Hop* y decididamente orientado al baile, con dosis masivas de ritmo *funk* y la infecciosa *Single ladies* como pieza escogida para destapar el poderío de Sasha Fierce, *alter ego* imaginario de la estrella. Un trabajo de dimensiones monumentales con destino al Nº 1 de todas las listas.



BEYONCÉ
I am... Sasha Fierce
SONY & BMG



TOP SINGLES

1. **VIVA LA VIDA** Coldplay. (Viva la vida / EMI)
2. **TENÍA TANTO QUE DARTE.** Nena Daconte. (Retales de carnaval / Universal)
3. **IF I WERE A BOY.** Beyoncé. (I am... / Sony&BMG)
4. **PETER PAN.** El Canto... (Personas / Sony&BMG)
5. **I KISSED A GIRL.** Katy Perry. (One of the boys / EMI)



entrevista

VANEXXA

«La mayoría son videojuegos de tíos con una representante femenina, para disimular»

¿Qué te permite el rap que no te ofrecen otros estilos de música?
Estar más cerca de la declamación teatral que del cántico *rockero*.
¿Por qué dejaste las tablas del teatro para subirte a las tablas de la música?
No he dejado nada. No está compartimentado. La música y la actuación significan lo mismo para mí. Compongo desde los diferentes roles de mi personalidad.
¿Qué diferencias/similitudes encuentras entre actuar en un escenario como actriz y como cantante?
Cuando trabajo de actriz, lo hago bajo las direcciones de un director donde represento su interpretación y cuento la historia de otro. En mi música cuento la mía propia, y la única dirección que escucho es la del latido de mi corazón. La similitud es que en ambos casos, estoy al servicio de la obra, del trabajo y de la vida.
¿Encima del escenario, cantando, eres tú o creas un personaje?
Siempre yo. Pero en el escenario destaca mi lado más arriesgado y salvaje. Mi no censura contada bajo el prisma de la anarquía. El universo donde puedo ser lo que yo quiera.
En la portada del disco vistes como una valquiria y portas una espada crepuscular... ¿Cómo sería Vanexxa dentro de un videojuego?
Una defensora de la vida.
En tu anterior trabajo había un tema titulado *Mi Mujercita* que versaba: «la mayoría de los tíos no os enteráis de lo difícil que es ser mujer, de la cantidad de barreras que siguen ahí...».
Es uno de mis temas favoritos. Es divertido y muy representativo de los roles establecidos. «... Soñaba con tener la varita de la suerte que me daría el poder. Empecé animando al balón, luego escupiendo en la mesa. Por fin mi hombre, era mi sirvienta. Y él que aseguraba que no podía amarme, hasta que reconoció que en mi casa mando yo...».
¿El mundo del Hip-Hop es machista, has tenido que saltar muchas barreras?
Las barreras del machismo se saltan diariamente en la vida cotidiana, no es una cuestión de localización.
¿Consideras que el mundo de los videojuegos está diseñado sólo para tíos?
La mayoría son videojuegos de tíos con una representante femenina, para disimular. Y en los de tías, el objetivo del juego es algo así como ir a la peluquería o tener las uñas pintadas, desgraciadamente.
Una canción de *Ser y vencer* para un juego.
La más rica del cementerio para un juego donde tendrías que ir consiguiendo objetivos con el fin de poder morir dignamente. Similitudes con la vida. El jugador debe conseguir enamorarse y llevar a cabo ese romance, superar un reto profesional, perdonar alguna traición... Ganas el juego cuando te consolidas como el más rico del cementerio. Cuanto mejor lo has hecho en la vida, más posibilidades tienes de elegir lo que serás en tu próxima partida.

Ser y vencer.
Puro Hip-Hop y mestizaje provocativo... Lo más llamativo: el sampleado de un pasodoble mientras recita Ser o no ser (Hamlet).

VIDA Y MILAGROS

¿QUIÉN ES?
Compositora, letrista, cantante y actriz. Ha sido dirigida por directores de la talla de John Malkovich o Joaquín Oristrell.
CDETECA
Se rompe o se raja (2006) y Ser y vencer (2008).
DE QUÉ VA
Dice lo que siente y piensa sin pelos en la lengua y al ritmo que late su corazón. Hip-Hop, provocación y teatro son los pilares de su música y su «yo» interior.

POR RAFA NOTARIO Y ANA MÁRQUEZ



Aparecidos es una road movie de terror, la ópera prima de Paco Cabezas: «es una película de presencias, fantasmas, y no de zombis».

«Soy fan de los juegos de zombis, nazis y mafiosos. Y el juego que no puedo soltar una vez que empiezo es un GTA», confiesa Paco.

MODO VERSUS

EL DIRECTOR Y ACTRIZ DE APARECIDOS ECHAN UN PULSO CON PSP

Director y actriz con **PSP** en mano se enfrentan a una partida de *Need For Speed Undercover* mientras asemejan ***Aparecidos*** con el desarrollo de distintos videojuegos. ***«Si Aparecidos fuera un juego no sería un Manhunt, sino un Silent Hill; uno de los aspectos que más hemos cuidado es la atmósfera. Además, en el filme la protagonista utiliza una linterna...»***, desvela Paco y Ruth añade: ***«también podría ser un GTA de terror»***. Y es que la película, basada en hechos reales, conducirá al espectador a Argentina para ser testigo del terror y el pánico que vivirán dos hermanos a causa de un diario encontrado, el cual relata unos crímenes cometidos 20 años atrás... ***«He tratado de huir del cine de mentirijilla de Hollywood para construir personajes de carne y hueso. Aunque he querido hacer mi pequeño homenaje a esas películas de serie B»***, explica el director y continúa diciendo: ***«es una secuencia, en la que Malena y Pablo están viendo una película en la que un tipo con motosierra persigue a una chica desnuda... No teníamos dinero para pagar los derechos de una peli de terror, así que decidí rodarlo. El tipo de la motosierra soy yo (risas)»***.

Paco se ha curtido en el cine detrás de un mostrador de un videoclub y desde allí imaginaba las secuencias, los movimientos de cámara de lo que sería su primer largometraje. Huye de los refritos japoneses, admira *El Resplandor*, *La Escalera* y se confiesa muy fan de *Regreso Al Futuro*. ***«Una de las virtudes de Aparecidos es que es una película que te va cambiando todo el rato de punto de vista, de repente***



Si Aparecidos fuera un juego sería un Silent Hill, su ambiente y las localizaciones están muy cuidados. Además, no falta la niña que hay que salvar...

estás en un thriller, en un filme de terror... pero sobre todo lo que he tratado es de visualizar el miedo sin mostrar sus entrañas», argumenta Paco. Y Ruth, que encarna a Malena en el filme, consigue ensalzar todos los propósitos de este director novel: ***«he trabajado duro para no caer en el mismo tipo de expresión y he tratado de graduar los distintos tipos de sufrimiento»***. ***«Es la Sigourney Weaver de Alien, la Jill de Resident Evil»*** señala Paco y Ruth aclara: ***«pero sin armas de fuego, es una película muy real donde ni hay zombis, ni pistolas; el arma de Malena es su cuerpo, la persuasión»***. Esta actriz, entrenada en la Escuela de Corazza, se deja la piel con cada personaje que da vida y Malena la ha llevado a situaciones límite, ***«las reglas de este juego, la interpretación, es creer lo que estás haciendo»*** comenta Ruth y Paco elogia su trabajo en la película diciendo: ***«Ruth tiene una capacidad de sufrimiento cinematográfico espectacular, así queda reflejado en la secuencia de la bañera»***. Y es que la actriz fue capaz de soportar todo un día, plano tras plano, toma tras toma, un intento de ahogamiento, ***«Ruth me decía que hasta que no se quedara azul no parara de rodar (risas)»***, expresa el director.

Como en toda película de terror no podían faltar anécdotas y situaciones espeluznantes, ***«en localizaciones como el bosque de Ezezia o la casa del final daba bastante respeto rodar. Sobre todo la casa, donde una chica murió a principios de siglo en extrañas circunstancias»***. Curioso, así versa el argumento de ***Aparecidos***...

A EXAMEN

UN JUEGO PARA REGALAR
Paco: un resident Evil para Ruth, esta vez le daría armas para matar zombis... Ruth: a Paco un Tekken para que se desahoge.

EL JUEGO PERFECTO
Paco: un Call Of Duty con zombis nazis. Ruth: uno en el que no tengas que empezar desde el principio del nivel cuando te matan.

APARECIDOS CONVERTIDO EN VIDEOJUEGO
Paco: sería como los de Spectrum, Malena superando niveles buscando a su hermano y la barra de energía de Pablo (en una esquina de la pantalla) bajando poco a poco.

POR **ANA MÁRQUEZ.** FOTOGRAFÍA: JAVIER BAUTISTA. AGRADECIMIENTOS: BEEF & COMPANY

↑ Su fascinante diseño de producción y, por supuesto, los momentazos de Bill Murray.

↓ Se notan mucho los tijeretazos en el montaje, sobre todo hacia el último tramo.

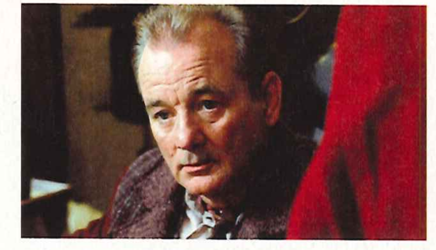
CITY OF EMBER
LA CIUDAD DE LA LUZ

POR **NOEL CEBALLOS**

La ciudad de los prodigios

El director Gill Kenan es un tipo extraño. Su debut, la fabulosa *Monster House*, ponía lo último en animación digital al servicio de una (añeja) fantasía juvenil de aire ochentero. Su ambicioso segundo trabajo, en imagen real, supone una propuesta igual de *vintage*. ***City Of Ember*** recupera el esplendor del cine fantástico pre-CGI, con evidentes homenajes a magos como Terry Gilliam o Jeunet y Caro. El resultado no es una película perfecta, pero sí la propuesta más carismática e imaginativa para estas navidades. Al igual que *Wall-E*, se trata de un cuento alegórico para unos tiempos de crisis a todos los niveles: cuando la Tierra se hace inhabitable, los científicos construyen una ciudad subterránea como medida desesperada de supervivencia. ***City Of Ember*** también está protagonizada por una pareja de soñadores que invita a la Humanidad a volver a la naturaleza y abandonar un refugio provisional que, en este caso, tiene muy poco de cómodo. Potenciada por un gigantesco generador a punto de explotar, la caótica ciudad está gobernada por un alcalde (gran Bill Murray) más preocupado por su bienestar a corto plazo que por el futuro del ser humano. En unos tiempos en los que el cine fantástico para toda la familia suele tratar a sus espectadores como idiotas, Gill Kenan propone un regreso al pasado en el que no falta la influencia de escritores como Roald Dahl, así como tampoco un mensaje clave para este presente tan turbulento.

Título original
CITY OF EMBER
Director
GILL KENAN
Guionista
CAROLINE THOMPSON
Reparto
BILL MURRAY
SAOISRSE RONAN
TIM ROBBINS
Género
FANTASÍA
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
ON PICTURES





LOS MUNDOS DE CAROLINE.
La guionista Caroline Thompson ya tiene experiencia en esto del cine fantástico: trabajó con Tim Burton en Eduardo Manostijeras, Pesadilla Antes De Navidad y La Novia Cadáver.





ULTIMÁTUM A LA TIERRA

Nunca tenemos suficiente ciencia-ficción a la europea

Scott Derrickson hace el *remake* de una de sus películas favoritas. Se trata del ***Ultimátum A La tierra*** que dirigió Robert Wise en 1951. La idea era fantástica y sería genial que si no conocéis la original le echéis un vistazo a esta cinta basada en un relato corto de Harry Bates. Os hará gracia el aspecto del gigante Gort y el aterrizaje del platillo volante con los efectos especiales de la época, pero lo mejor es la profundidad de su temática con una sinopsis desarrollada en la época en la que el malo, viniera del espacio exterior o de la misma Tierra, siempre era la Unión Soviética. Derrickson homenajea a Wise en una adaptación que recompone la estética alienígena a un formato más minimalista pero conservando la autocrítica de una historia que quiere poner de relieve lo insignificante de nuestro género humano y lo creído que nos lo tenemos. SUNSHINE

EL ORIGINAL. El director de Sonrisas y Lágrimas y West Side Story sorprendió al género fantástico de la época, obsesionado con la Guerra Fría, con una reflexión sobre el futuro de la humanidad.

Título original
THE DAY THE EARTH STOOD STILL
Director
SCOTT DERRICKSON
Guión
DAVID SCARPA
Género
CIENCIA-FICCIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
20TH CENTURY FOX



007 QUANTUM OF SOLACE



Bond satisface su venganza… pero no a nosotros

Entre los aciertos de *Casino Royale* estaba el de devolver la entidad a una franquicia enfrentada no sólo al agotamiento de la fórmula Bond, sino a un género, el cine de acción, revolucionado tras la irrupción de Jason Bourne. El nuevo agente 007 abandonó los *gadgets* de Q para abrazar la acción dura y contundente, gracias a un guionista de prestigio (Paul Haggis) y a un realizador especialista en el género (Martin Campbell). El primero repite en ***Quantum Of Solace***, mientras que la dirección corre a cargo de Marc Foster. Un director de incuestionable prestigio (*Monster's Ball*), pero que quizás no era la opción más adecuada para imprimir al *blockbuster* el nervio y el ritmo que necesitaba. La escena de la ópera es sensacional, pero otras secuencias de acción son confusas y la historia pierde fuelle a medida que se acerca el desenlace. Aún así, es mejor que algunas de las películas de Brosnan, aunque esperamos que en la siguiente vuelvan a ponerse las pilas. BRUNO SOL

Director
MARC FOSTER
Guión
PAUL HAGGIS, NEAL PURVIS, ROBERT WADE
Reparto
DANIEL CRAIG, OLGA KURYLENKO, MATHIEU AMALRIC, JUDI DENCH, G. GIANNINI
Género
ACCIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
SONY PICTURES





TOP NO HAGAN REMAKES DE ESTOS CLÁSICOS SCI-FI



1 Zardoz. Todavía tenemos pesadillas al recordar a Sean Connery con braguero de cuero y coleta de colegiala. Puro terror.



2 Cuando el destino nos alcance. Esta joyita de los 70 aportó un nuevo matiz a lo de «matar el hambre comiendo fiambre». Insuperable.



3 Planeta Prohibido. Robbie es un icono imposible de sustituir... ni siquiera por los magos de Pixar. Déjenlo en paz.

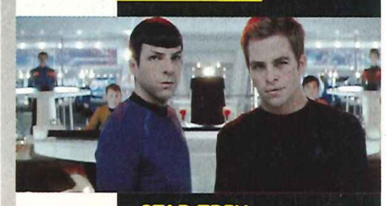


4 Metrópolis. La fantasía distópica de Fritz Lang no está lejos de cumplirse en la vida real. En unos pocos años, verás.



5 Barbarella. Sí. Robert Rodríguez está a punto de perpetrar un remake. Que lo detengan. La Fonda es insustituible.

tráilers



STAR TREK
www.startrekmovie.com

Los Trekkies afilan sus cuchillos, pero sospechamos que serán los primeros en la cola para ir a ver este remake, obra de J.J.Abrams. De momento, lo han clavado con Z. Quinto como Spock.



THE WRESTLER
www.foxsearchlight.com/thewrestler

Mickey Rourke suena firme candidato al Oscar por su interpretación de un luchador de catch viejuno y acabado... sí, sabemos que estás pensando en El Último Guerrero.



ÁNGELES Y DEMONIOS
www.angelsanddemons.com

50 millones de dólares ha cobrado Tom Hanks por volver a interpretar a Langdon, en la adaptación del bestseller de Dan Brown. Detrás, el mismo equipo de El Código DaVinci.

La remasterización de imagen (1080p) y sonido (DTS HD). Sólo por eso ya merece el desembolso.

Se echan en falta mayores contenidos extras en Blu-ray respecto al DVD, más allá del BD-Live.

LA SAGA BOND GANA DEFINICIÓN

POR **BRUNO SOL**

El sueño de todo fan del agente 007



Las capturas no hacen justicia a la extraordinaria calidad de imagen y sonido de los Blu-ray

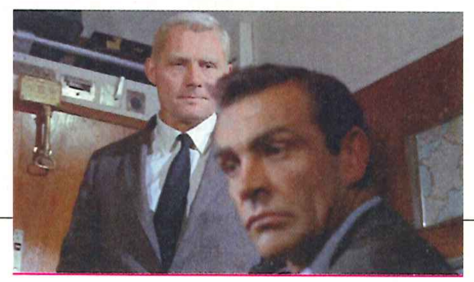
DVD BLU RAY La franquicia Bond es la más extensa de la historia del cine (dicen que la segunda más lucrativa tras *Star Wars*). Lo que es indiscutible es que es una de las que mejor ha sabido dar el salto al formato digital. Las ediciones DVD de principios de 2000 ya eran un prodigio en el apartado de presentación y extras. Pero los *bondmaníacos* no dudamos en volver a pasar por caja en 2006 para reciclar nuestra colección con las *Ultimate Edition*, beneficiadas por la exhaustiva remasterización de **Lowry Digital**, los magos responsables de rejuvenecer *Blancanieves y los Siete Enanitos* o la trilogía clásica *Star Wars*. Una labor que queda aún más patente con el salto de la saga Bond al formato *Blu-ray*. De momento, son seis las películas del agente 007 en alcanzar las fronteras de la alta definición: *Agente 007 Contra el Dr. No, Desde Rusia con Amor, Operación Trueno, Vive y Deja Morir, Sólo Para Sus Ojos* y *Muere Otro día*. Tres actores (Sean Connery, Roger Moore y Pierce Brosnan) y tres formas de entender la mitología creada por Ian Fleming. Y en todas ellas, un insuperable despliegue de imagen (1080p) y sonido (DTS HD), junto a toneladas de extras que conquistarán al fan más escéptico, incluso entre aquellos que ya posean las *Ultimate Edition* en DVD. Sea cual sea tu elección (*Blu-ray* sueltos o el *pack* de seis), más te vale ir haciendo sitio en casa porque en marzo llegarán otros seis Bond en BD (entre ellos *Goldfinger* y *La Espía Que Me Amó*).

PELÍCULA ●●●●● **EXTRAS** ●●●●●

Director
VARIOS
Género
ACCIÓN
País de origen
EE.UU. / REINO UNIDO
Distribuidora
20TH CENTURY FOX
149,95 € (Pack 6 Blu-ray)
29,99 € (cada Blu-ray)
13,99 € (DVD Ultimate Edition caja metálica)







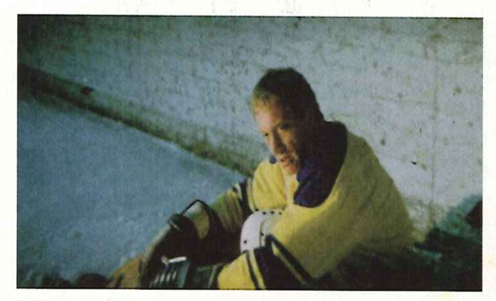
Bond en Madrid. La accidentada persecución en el 2CV, uno de los momentos más divertidos de Sólo Para Sus Ojos.



Desde Rusia Con Amor. Los storyboards no son exclusivos de las películas modernas. Visita el menú extras y lo comprobarás.



El maestro Lowry. Su empresa ha sido la encargada de limpiar y escanear cada centímetro de negativo original de la saga Bond. En el BD de Doctor No nos explican cómo lo han hecho.



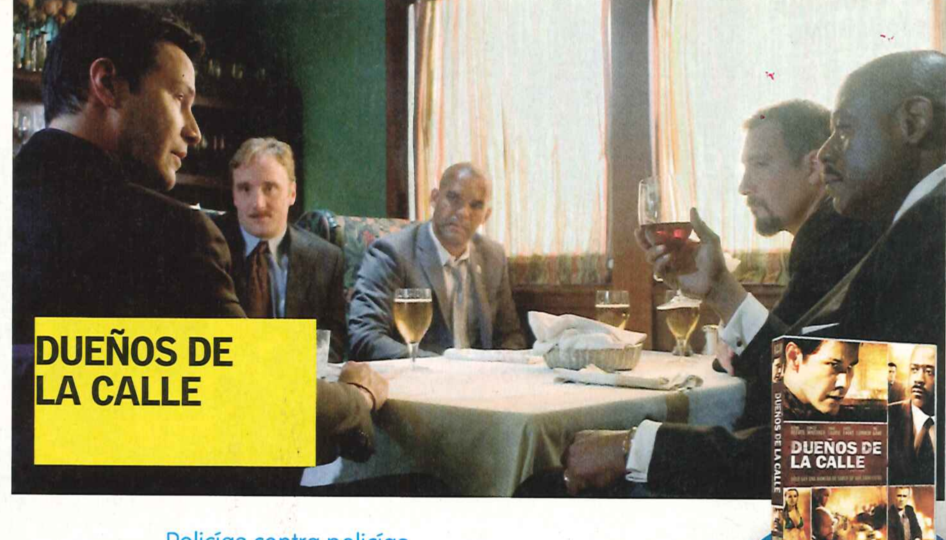
Escenas eliminadas. Escena extendida de Sólo Para Sus Ojos, con el debut en la gran pantalla de Charles Dance (Alien III).



Políticamente incorrecto. El extra más divertido de Operación Trueno: corto publicitario de Ford protagonizado por un niño y un papá sátrapa que guarda fotos de chicas Bond en el maletero.



El primer Bond de Moore. Sorprendente extra de Vive y Deja Morir: Roger Moore interpretó a 007 para TV en 1964, nueve años antes de hacerlo en la gran pantalla. El vídeo es impagable.



DUEÑOS DE LA CALLE

Policías contra policías



Las secuencias y tomas eliminadas además de algún interesante reportaje.



Si no te gusta el género puede que no te merezca la pena hacerte con esta película.

DVD BLU RAY De nuevo una película sobre el tema de los asuntos internos hilvana una historia de suspense con acción y más de un giro inesperado en su desarrollo. El policía sin nada que perder, que se enfrenta sin miedo al peligro más radical, lo interpreta Keanu Reeves. Forest Whitaker es el jefe de un particular grupo de agentes de la ley que creen estar por encima del bien y del mal. Para terminar, tenemos al televisivo Hugh Laurie como el burocrático pez gordo que quiere atrapar a los que no saben dónde está el límite. Recuerda a pelis del subgénero de policías como *Copland.* A pesar de intentarlo, no supera la barrera de «la acción y thriller» al uso. Perfecto para que nos lo deje Papá Noel como regalo de Navidad. **SUNSHINE**

PELÍCULA ●●●○○ EXTRAS ●●●●○

¡Regalamos 5 DVDs!
Envía un sms con la palabra dueñosp al 5575* antes del 14 de enero de 2009

Con **KEANU REEVES, FOREST WHITAKER, HUGH LAURIE, CHRIS EVANS**
Director **DAVID AYER**
Audios **INGLÉS EN 5.1 DTS TRUE HD; ESPAÑOL, ITALIANO Y ALEMÁN EN 5.1 DTS.**
Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS Y OTROS**
Distribuye **20TH CENTURY FOX.**
30 € (Blu-ray) **19,90** (DVD)



PERDIDOS (4ª TEMPORADA)

Más desconcertante que nunca... ¡y nos encanta!



Los extras especiales de Blu-ray son un caramelo para fans terminales.



¿Para cuándo el resto de las temporadas en Blu-ray? No nos importará revisarlas...

DVD BLU RAY La desconcertante y maquiavélica cuarta temporada de *Perdidos*, la más rara y suicida de todas, la que ha colocado a la serie en una posición que hace absolutamente imposible de prever hacia dónde se dirige, nos llega ahora en *Blu-ray* y DVD. Y el *pack* es un auténtico regalo para los incondicionales, sobre todo en alta definición. Por una parte, la calidad de imagen roza la perfección y los escenarios isleños ganan una nueva y deliciosa dimensión. Por otra, los extras proporcionan una cantidad de información absolutamente monstruosa: a los típicos documentales (de las armas de fuego a los nuevos personajes, todo lo que importa está analizado), se suma un disparate exclusivo de la versión *Blu-ray*: los *flash-forward* remontados para ser vistos en orden cronológico. **JOHN TONES**

PELÍCULA ●●●○○ EXTRAS ●●●○○

Director **JACK BENDER, STEPHEN WILLIAMS...**
Con **MATTHEW FOX, ELIZABETH MITCHELL...**
Audios **INGLÉS, ESPAÑOL 5.1 DD.**
Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS, OTROS**
Distrib. **DISNEY ST. H.E.**
49,95 € (DVD)
69,95 € (Blu-ray)

*Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 14 de enero de 2009.



IKER JIMÉNEZ

POR ANA MÁRQUEZ/MARCOS GARCÍA

Visitar la Nave del Misterio y entrevistar a Iker Jiménez es algo que deseábamos hacer desde hace tiempo. Aquí tenéis el resultado.

Radio y TV, ¿cuál es el medio en el que te sientes más cómodo? ¿Cuál es el que te gusta más?
Ambos, si uno tiene la libertad de contar, son maravillosos. La radio es más íntima y la música cobra una importancia vital; la televisión te permite jugar con las infinitas posibilidades de la imagen. El medio no importa, el mensaje y la emoción son el motor de todo.

¿El enigma que todavía te mantiene enganchado?
Muchos. El de la realidad misma. ¿Por qué vivimos esta vida, en este momento y de ésta forma? ¿Qué es todo esto? No dejo de maravillarme. Me niego a pasar por la vida sin enterarme de nada viviendo como algunos dictan que hay que vivir. El Cosmos infinito... El nacimiento de la conciencia humana, el nacimiento del arte, el umbral de la muerte ¡Si es que todo son preguntas!

Supongo que te llegarán miles y miles de cartas sobre casos relacionados con el misterio. Unos son verdaderos y otros no. ¿Cómo se filtran? ¿Cómo se sabe si son verdaderos o falsos?
Llevo trabajando profesionalmente desde los 17 años. Buscando, investigando, preguntando, viajando. Al final, como en todas las profesiones, hay una cosa que se llama oficio, y otra que se llama instinto, que son muy importantes.

¿La situación más escalofriante en la que te has visto envuelto?
La mayoría han sido peligros totalmente físicos. Recuerdo algunos en Bolivia o en Perú. En Chile también hace unos meses. He estado en muchos lugares que me han producido escalofríos por su pasado, por el denso ambiente que se respiraba en ellos. Y otros en los que el misterio, la oscuridad, el auténtico enigma, se convertía en algo poderoso y fascinante. Determinadas cuevas con arte rupestre y mágico, en las entrañas de la tierra, de las que acabo de regresar ahora mismo, son uno de esos enclaves que te marcan para siempre. Y uno se siente privilegiado por vivir esas cosas.

De todos los fenómenos paranormales que existen, ¿cuál es el que más te apasiona? Apariciones, fenómeno ovni, psicofonías...
Ninguno supera al que ahora me obsesiona, que va mucho más allá de lo paranormal; el origen de la conciencia humana. El instante en que esta extraña especie se diferenció del resto de la naturaleza creando símbolos, magia, dioses. Todo está ahí.

¿Qué actitud hay que tomar para investigar hechos paranormales? Con objetividad, incredulidad, con fe...
Con las tres que has dicho. Y con una más, la clave; con ilusión. Con ilusión por dedicarte a hacer lo que te gusta. Pero eso va mucho más allá de los fenómenos paranormales, que son simplemente una porción de lo que a mí me gusta. *Cuarto Milenio* o *Milenio 3* han demostrado que tienen un abanico más amplio. Son programas que cuentan lo que nadie quiere contar.



« **Futbolero real y virtual.** Tal y como podéis leer en la entrevista, Iker Jiménez nos confesó que es un gran apasionado de Pro Evolution Soccer. También practica el fútbol real con otros miembros del equipo.

Iker nos mostró con todo lujo de detalles las diferentes zonas del plató, entre ellas la famosa Morgue.



CUARTO MILENIO 1ª TEMPORADA



Buena presentación. La variedad temática abarca todos los planos del misterio.

Estamos deseando que aparezcan la segunda y tercera temporadas de la serie.



DVD Si quieres saber cómo comenzó su andadura la Nave del Misterio de Iker Jiménez en **Cuatro**, **Sony Pictures Home Ent.** pone a tu disposición esta excelente recopilación de la primera temporada de *Cuarto Milenio* en dos estuches. Un total de 25 capítulos divididos en 112 episodios que suman un total de más de 1.400 minutos del mejor misterio nacional e internacional. Temas tan sorprendentes como Ochate, Belchite o Las Hurdes, las leyendas urbanas, los misterios de la Iglesia, fantasmas, la Santa Compaña, los poderes de la mente, conspiraciones famosas o experiencias cercanas a la muerte son expuestos con el rigor y profesionalidad que merecen por el popular periodista del misterio.

SERIE ●●●●○
EXTRAS ●●●○○

Directores **IKER JIMÉNEZ, MARTÍN CAPELLETI G.**
Audio **ESPAÑOL**
Distrib. **SONY P.H.E.**
24,99 € (Ed. 1ª parte)
24,99 € (Ed. 2ª parte)

¿Qué sientes al haber devuelto al plano de la seriedad todo lo relacionado con el misterio?
Pues de momento siento un enorme agradecimiento por la formulación de la pregunta. Ojala sea así.
Después del gran éxito del documental de Chernóbil, ¿tienes pensado embarcarte en otro tema de similar calado social?
Chernóbil ha provocado, desde su emisión, un enorme vendaval internacional. Por eso **Cuatro** seguramente reponga aquel documental confidencial el 4 de enero próximo. Me siento muy orgulloso de ese trabajo, porque está hecho con emoción, información y es un formato de vanguardia en lo audiovisual por su concepción y estructura. Y pronto vendrán más. Yo soy un periodista que tiene la suerte de poder indagar en todo aquello que le interesa. Y a mi me interesan muchas cosas. Eso es el misterio. Las cosas que no nos cuentan y que queremos saber.
¿Has jugado a algún videojuego de terror? ¿Te producen miedo o ya estás curado de espanto?
He jugado a uno que producía verdadero espanto, hace ya años. Era en unas máquinas recreativas a la antigua usanza. Salían muertos troceados, arañas horribles a las que había que disparar. En fin, algo de pesadilla.
¿Cuál es tu juego predilecto?
Soy fan total de *Pro Evolution Soccer*. Es el juego, sin más. Tengo hasta equipos antiguos de esas inimitables ligas españolas de los setenta y ochenta. Con mi cuñado Félix hago torneos que son ya míticos. Es el fútbol puro. *Pizza, coca-cola* y liga por delante con equipos legendarios. Me suele ganar casi siempre, pero, al igual que jugando al fútbol real, uno le echa el pundonor que tiene.
¿Cuál es tu libro favorito de terror?
Ahí cabe un nombre, si hablamos de literatura, Edgar Alan Poe. Pero prefiero los ensayos, para extraer documentación real. Mi biblioteca tiene más de 20.000 volúmenes. Y ahí hay de todo. Historias que dan terror también, por supuesto.
Y ya que hablamos de literatura ¿Para cuándo tu próximo libro?
Espero que para muy pronto. Eso siempre está en manos del destino. Pero ya estoy trabajando en ello. Sumergido en una historia de esas que te lleva en volandas. Había varias, pero no las terminé. Por algo sería. Tendrán que esperar su momento justo. Y ahora se ha cruzado ésta. Yo creo firmemente en esos impulsos, en el instinto. Y creo que lo próximo, al menos para mi, va a ser importante y revelador.
Además de todo lo relacionado con el misterio, sabemos que el fútbol es otra de tus aficiones y que lo practicas de vez en cuando, ¿te queda tiempo para alguna más?
El fútbol, sí, me apasiona jugarlo. En *Cuarto Milenio* tenemos dos equipos enfrentados sin cuartel. Esa es la otra cara del programa. A veces se producen tanganas y todo. Otra de mis aficiones es leer, eso es un vicio incurable, escuchar música, conocer, saber, hacerme preguntas. Para mí esa actitud también es el oficio y la afición más maravillosa del mundo.

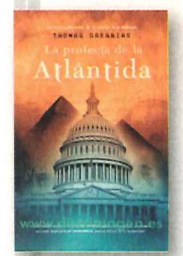
«Soy fan total de Pro Evolution Soccer para PlayStation3: es el juego, sin más»

FOTOGRAFÍA: JAVIER BAUTISTA



libro

LA PROFECÍA DE LA ATLÁNTIDA



Autor **THOMAS GREANIAS**
Editorial **LA FACTORÍA DE IDEAS**
PVP **19,95 €**

El legendario continente perdido

Después del éxito de su anterior novela, *El Resurgir de la Atlántida*, llega ahora ***La Profecía De La Atlántida***, donde Greanias reincide en el mito y construye una trepidante ficción. No faltan los secretos históricos protagonizados por grandes personajes (George Washington y el casi mítico origen de la ciudad americana que lleva su nombre), una buena dosis de conspiranoia, con una misteriosa organización (la Alineación) y una búsqueda, la del arqueólogo Conrad Yeats y la lingüista Serena Serghetti, en pos de un enigmático globo celeste que tiene las respuestas que aquella sociedad también ansía, en este *thriller* histórico.





TOP LIBROS MALDITOS

1. **EN LAS MONTAÑAS DE LA LOCURA** H.P. Lovecraft
2. **EL REY AMARILLO** Robert W. Chambers
3. **EL LIBRO DE ARENA** Jorge Luis Borges
4. **EL NOMBRE DE LA ROSA** Umberto Eco
5. **EL CLUB DUMAS** Arturo Pérez-Reverte



TOP CÓMICS SOCIEDADES SECRETAS

1. **LOS INVISIBLES** Grant Morrison y varios artistas
2. **LA LIGA DE LOS CABALLEROS...** Alan More, Kevin O'Neill
3. **100 BALAS** Azzarello y Risso
4. **SLEEPER** Ed Brubaker, Sean Philips
5. **WANTED** Mark Millar, J.G. Jones

figuras

JARRAS WOW

Imitando la Stein germana

Vale, llevamos un par de meses algo monotemáticos, pero esto... esto teníamos que enseñároslo. Se trata de dos jarras artesanales, imitando la típica *Stein* germana, realizadas a mano al estilo tradicional, en edición limitada, y decoradas, cómo no, con motivos de *World Of Warcraft*. Hay dos diferentes, la *Blood Of Horde* y la *Alliance United*. No son especialmente baratas, pero tampoco es que necesites vender tu alma a los dioses para tener una (si te das prisa, repetimos, es edición limitada). Además, lo bien que te sentirás durante las partidas con tu jarra llena de cerveza, hidromiel o qué sé yo. Pídelas aquí: www.3point.com/warcraftsteins.

Fabricante **3POINT ENT.**
Dimensiones **27,5 CM.**
PVP **69,95 €**





Autor **JUAN R. BIEDMA, SERGIO IBÁÑEZ**
Editorial: **EDICIONES B**
Páginas: **62**
PVP **17 €**

cómic

RIVEN

Sociedades secretas, historia alternativa, ocultismo...

Si algo puede destacarse de la novela gráfica realizada por el novelista Juan Ramón Biedma y el dibujante argentino Sergio Ibáñez, es que intenta con atrevimiento una rocambolesca pirueta combinando desprejuiciadamente elementos fantásticos de aquí y de allá.

Así, bajo el subtítulo ***La Ciudad Observatorio***, Riven presenta narrativamente una mezcolanza de recursos argumentales: ¿Sociedades secretas en busca de un libro esotérico todopoderoso? Sí. ¿Grupo inquisitorial de métodos algo más que expeditivos? También. ¿Un escenario bordeando lo onírico repleto de aparecidos y criaturas imposibles? Afirmativo. ¿Trama de conspiraciones? Por supuesto. ¿Personajes malencarados con habilidades especiales? Por descontado.

Puestos a mezclar en la coctelera, Biedma e Ibáñez incluyen también un poquito de historia alternativa (la historia principal tiene lugar en un peculiar siglo XIX), y hasta confluencias temporales en este relato de un agente de un misterioso culto, *Riven*, con la misión de encontrar a la huida Eduvigis y el Manuscrito de Dios en una extraña ciudad que se adivina... ¿satánica? Un cómic algo atropellado pero cautivador en sus mejores momentos.

POR STAN BY

VOLVO XC 60, LA SEGURIDAD A ESCENA

↑ Acabado interior refinado y de calidad contrastada.

↓ Poca variedad de motores en gasolina y diésel.

Un todocamino que marca una época

Unos los llaman todoterrenos ligeros, otros «SUV», también todocaminos... el caso es que la irrupción en el mercado de este tipo de vehículos ha sido enorme en los últimos tiempos. Pocos fabricantes, por no decir ninguno, se han resistido a la moda de poner en el mercado uno de estos coches, muy apreciados por las mujeres.

El flamante **XC60**, hermano pequeño del **XC90** sobresale por un diseño musculoso y muy atractivo. Y como es habitual en la marca, llega cargado de sistemas de seguridad entre los que destaca el *City Safety*, patentado por **Volvo**, que es capaz de frenar el coche en ciudad hasta 30 Km/h cuando detecta que puede haber una pequeña colisión. Por supuesto, su estructura está concebida para recibir impactos en los que se deforma el vehículo protegiendo a los pasajeros. Donde flojea este modelo es en los motores, pues puede montar dos diésel de 185 y 163 CV de potencia, y el de gasolina que rinde 286 CV.

Por otra parte, el habitáculo está bastante bien resuelto y es cómodo para cuatro pasajeros. El maletero ofrece una capacidad aceptable: 495 litros, en la línea de sus rivales. Al igual que sucede con el **XC90**, el «pequeño» lleva un sistema de tracción total mediante un embrague *Haldex* que reparte fuerza a las ruedas traseras cuando patinan las delanteras. También, y para facilitar la bajada por una pendiente pronunciada en el campo, va equipado con un sistema que controla la velocidad del vehículo.



Tres versiones. Según el equipamiento que ofrece de serie, el XC60 se vende con tres acabados: «Kinetic», «Momentum» y «Summum». Éste último el más lujoso. Los precios oscilan desde los 37.830 € de la versión más barata hasta los 52.650. Otros elementos de seguridad que puede llevar es la advertencia de cambio de carril.

MÁS CUADRADO

Mercedes GLk

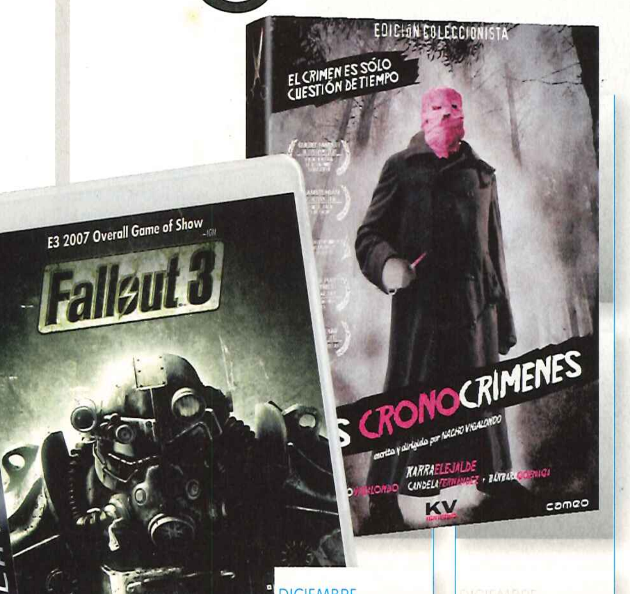
La marca alemana ha sorprendido a casi todo el mundo con un todocamino con unas aristas muy marcadas, distanciándose de las redondeces de la competencia. Todos las versiones llevan el excelente cambio automático de 7 velocidades. Algo más caro que el **Volvo**, el **Mercedes** destaca por un comportamiento impecable en asfalto, gracias a su elaborada suspensión, y su soltura con la que mueve por el campo (si se opta por la versión específica para conducir por terrenos más difíciles). Los precios van desde los 42.850 € hasta los 52.650 €.

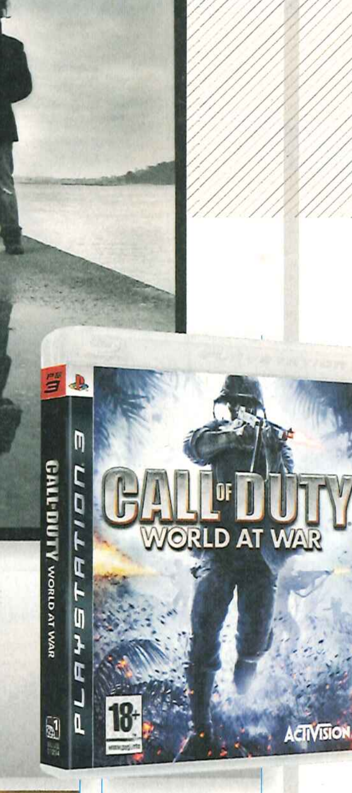


POR MOTOR ZETA

Saca el máximo partido a tu tiempo libre

agenda





DICIEMBRE
17
UNA DE CIENCIA-FICCIÓN. El director novel, Nacho Vigalondo, nos presenta su primer largo en un DVD con jugosos extras.

DICIEMBRE
18

DICIEMBRE
19
LA SONRISA DE JULIA. En concierto, en Madrid (Sala Caracol), presentando su nuevo disco: Bipolar.

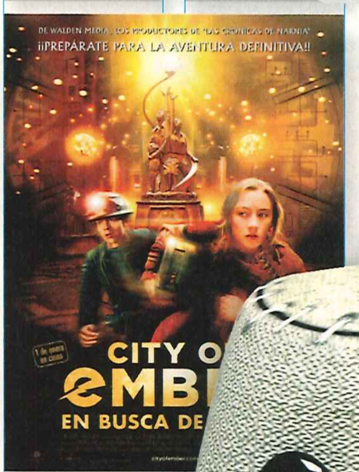
DICIEMBRE
20

DICIEMBRE
22
FALLOUT 3. Si eres uno de los ganadores del Gordo de Navidad, qué mejor forma de celebrarlo que haciéndote con esta obra maestra.

DICIEMBRE
23

DICIEMBRE
24
PSP 3000. Ha llegado el momento... Papá Noel seguro que te sorprenderá con el nuevo modelo de PSP.

DICIEMBRE
25
THE SPIRIT. El día de Navidad es perfecto para ir al cine... y ver esta adaptación de la novela gráfica de Will Eisner.



DICIEMBRE
28
CALL OF DUTY. Sí, el día de Los Santos inocentes haz una regresión a la II GM, y vuelve a enviar al otro barrio a todos los nazis que encuentres.





DICIEMBRE
29

DICIEMBRE
30

DICIEMBRE
31
LITTLEBIGPLANET. Después de engullir como poseso las 12 uvas, visita el increíble mundo de los Sackboys. ¡Lo pasarás en grande!

ENERO
1
CITY OF EMBER. Comienza el año con buenos propósitos y de buen rollo comiendo palomitas y viendo esta entretenida peli de fantasía.

ENERO
5

ENERO
6
TUS DESEOS CUMPLIDOS. Seguro que este año por ser bueno los Reyes Magos te han traído una PS3 de 160 GB y Mirror's Edge...

ENERO
7



ENERO
9
ROCK N ROLLA. Acción de la buena con gángster de por medio en un Londres corrupto. ¡No te la pierdas!







PARA ELLA

1
Fragancia Believe de Britney Spears, (100 ml). **57 €**

2
Vestido de tirantes en color verde militar, de Morgan. **60 €**

3
Bolso de mano con flecos de piel, de Hoss Intropia. **50 €**

4
Zapatos en ante con detalle de flor, de Clarks. **99 €**



REGALA EL COLOR DE LA ESPERANZA

Ideas bonitas, divertidas y prácticas para regalar a él y a ella en estas navidades.

PARA ÉL

1
Cinturón de tela con hebilla de acero, de Boss Green. **(PVP no disponible)**

2
Pulsera compuesta por la unión de piezas triangulares en acero, de Diesel. **100 €**

3
Bufanda de lana de Protest. **26 €**

4
Zapatillas/botín de Converse en verde y cordones negros. **75 €**

POR ANA MÁRQUEZ

despedida y CIERRE



Anna es la estrella del momento. No contenta con protagonizar el reportaje de Party Games y las fotos de esta página, se ha querido sumar a las posibles portadas alternativas de este mes. Belleza y actitud no le faltan. Blanka, de Street Fighter IV, se ha puesto celosón, a la par que cabreado, y se ha cardado la pelana naranja para rivalizar con nuestra redactora.



Después de perseguirle por el plató de Cuarto Milenio, Iker Jiménez no tuvo más remedio que hacerse una foto con nosotros. ¿El de la derecha es Joseph Merrick o nuestro fotógrafo De Lúcar?

Queremos que la fiesta SingStar quede grabada para siempre en nuestro recuerdo. Por eso Anna y Nemesis posan con dos bellas representantes de Sony, Mónica «Forever Blonde» Revilla y Ana «Nobleza Baturra» Bautista.



« **Dos hombres y un desatino.** Os vamos a dejar a vosotros que distingáis a los hombres de las calamidades genéticas. Tenéis tres opciones donde elegir, el engendro lanudo de Atapuerca, el hombre agarbanzado de Coria o la chinchilla lacustre de Valdetorta.



Multiplícate por 36. Nuestra compañera y sin embargo amiga Isabel García ha emprendido una nueva aventura profesional. Para homenajearla nos hicimos tres docenas de caretas con su rostro. ¡Casi se desmaya la pobre!

« **Calores y colores.** Y es que no nos cansamos de hablar y plasmar la fiesta SingStar. The Elf, Anna y John Tones posan con el atuendo de moda, la bufanda de codorniz hebrea. ¡No quitan el frío, pero llaman la atención una barbaridad!

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO NBA LIVE 09
Ganador de 1 juego PS3 + 1 juego PSP + 1 camiseta firmada por Gasol:
Lucia Pardo Carrillo (CÁDIZ)

Ganadores 1 juego PS3 + 1 juego PSP:
Antonio de Molina Serrano (BARCELONA)
Ricardo Soler Esbrí (CASTELLÓN)
Marcos Coro Sanz (BARCELONA)
Miguel M. Gimeno Carot (CASTELLÓN)
Javier Castilla Jiménez (BARCELONA)
Patricia García Robles (LEÓN)
Joaquín Estévez Roca (BARCELONA)
Daniel Pelegrín Gombáu (TARRAGONA)
José V. González Calixto (ALBACETE)
Sergio Lagar Valverde (SEVILLA)
Luis Arán Calvo (PALMA DE MALLORCA)
Raúl Requena López (BARCELONA)
Raquel Hernández Martínez (VALENCIA)
Mª Jesús Ruiz Hernández (VALENCIA)
David Martín Asenjo (MADRID)
José A. Bayón Fernández (MADRID)
Verónica Fernández Valencia (ASTURIAS)
Marcela Guerrero Palomino (CIUDAD REAL)
Cristina Villar Holgado (VALENCIA)

CONCURSO STAR WARS: EL PODER DE LA FUERZA
Brais Garrosa Mariño (MADRID)
Fco. Javier De la Cruz Cabrera (LAS PALMAS)
Juan Tobaruela Suárez (MADRID)
Santiago F. Martín (STA. CRUZ DE TENERIFE)
Oscar Revilla Pérez (CANTABRIA)
Fco. Javier Bravo Moreno (BADAJOZ)
Miguel A. González Hdez. (STA. CRUZ DE TENERIFE)
Antonio M. Redón Cuenca (BARCELONA)
Alejandro Fernández Sánchez (ALICANTE)
Danel Emazabel Zamora (GUIPÚZCOA)
Alberto Llorca García (VALENCIA)
Albert Plana Vilaseca (BARCELONA)
Ehedei Marrero Trujillo (LAS PALMAS)
Albert Lorente Flores (BARCELONA)
Fernando Misol Sánchez (A CORUÑA)
Jesús A. Gómez Moreira (TARRAGONA)
Pablo Martínez Magdaleno (ALICANTE)
Luis M. Santano Caballero (TOLEDO)
Arístides Roca Julve (BARCELONA)
Iñaki Marzabel Zamora (GUIPÚZCOA)

CONCURSO DUREX BOX
Carlos Prado Villegas (BARCELONA)
Manuel Freitas Lamelas (PONTEVEDRA)
Javier Grados Huamaní (BARCELONA)
Pablo Cazcarro Remón (ZARAGOZA)
Alex Romero Bernardo (BARCELONA)
David Fernández Díaz (BARCELONA)
María Jiménez Duque (NAVARRA)
José Augusto Parejo Belmonte (BARCELONA)
José A. Pedrosa Borrego (LUGO)
Carlos Conejos Sánchez (VALENCIA)
Francisco Torres Sans (LLEIDA)
Alberto Cantón Carrillo (MADRID)
Juan A. Del Cerro Alcázar (ISLAS BALEARES)
David Gutiérrez del Pozo (MADRID)
Eduardo Alberca Tercero (CIUDAD REAL)
Mario de Castro Martínez (LEÓN)
Antonio Vázquez Morcillo (MÁLAGA)
Oinatz Yegorov Sánchez (VIZCAYA)
Daniel Cuesta Tejón (ASTURIAS)
Fco. Javier Rodríguez Fernández (MADRID)
Carlos Pedrero Castillo (MADRID)
José J. Reyes Manzano (LLEIDA)
Jorge Gómez Blanco (BARCELONA)
Enrique T. Tapies Fernández (MADRID)
José A. Moreno Mijes (SEVILLA)

CONCURSO PURE
Héctor Magán Domínguez (MADRID)
Daniel Saurat Álvarez (GERONA)
Antonio Santos Castillejo (CÓRDOBA)
Jonatan Velasco Ramos (MADRID)
Juan Carlos Zabala Fernández (MADRID)
Ángel Carlos Peláez Martínez (ASTURIAS)
Jordi Moreno Guardia (BARCELONA)
Eduardo Aguayo Laureiro (PALENCIA)
Santiago Boix Mollá (VALENCIA)
Iván del Río Jiménez (MADRID)
Albert Ferré Nos (TARRAGONA)
Maxime Llansola (CASTELLÓN)
Ricardo Soler Esbrí (CASTELLÓN)
Raúl Toral Rioja (VALLADOLID)
Luis Brun Aguado (GUIPÚZCOA)
Pablo Muñoz García (MADRID)
Unai López Sabaté (NAVARRA)
Fco. José González Orihuela (CÁDIZ)
Juan J. Mesa Martín (GRANADA)
Rafael Liétor Rosales (JAÉN)



16+
www.pegi.info

hello dr. jekyll

